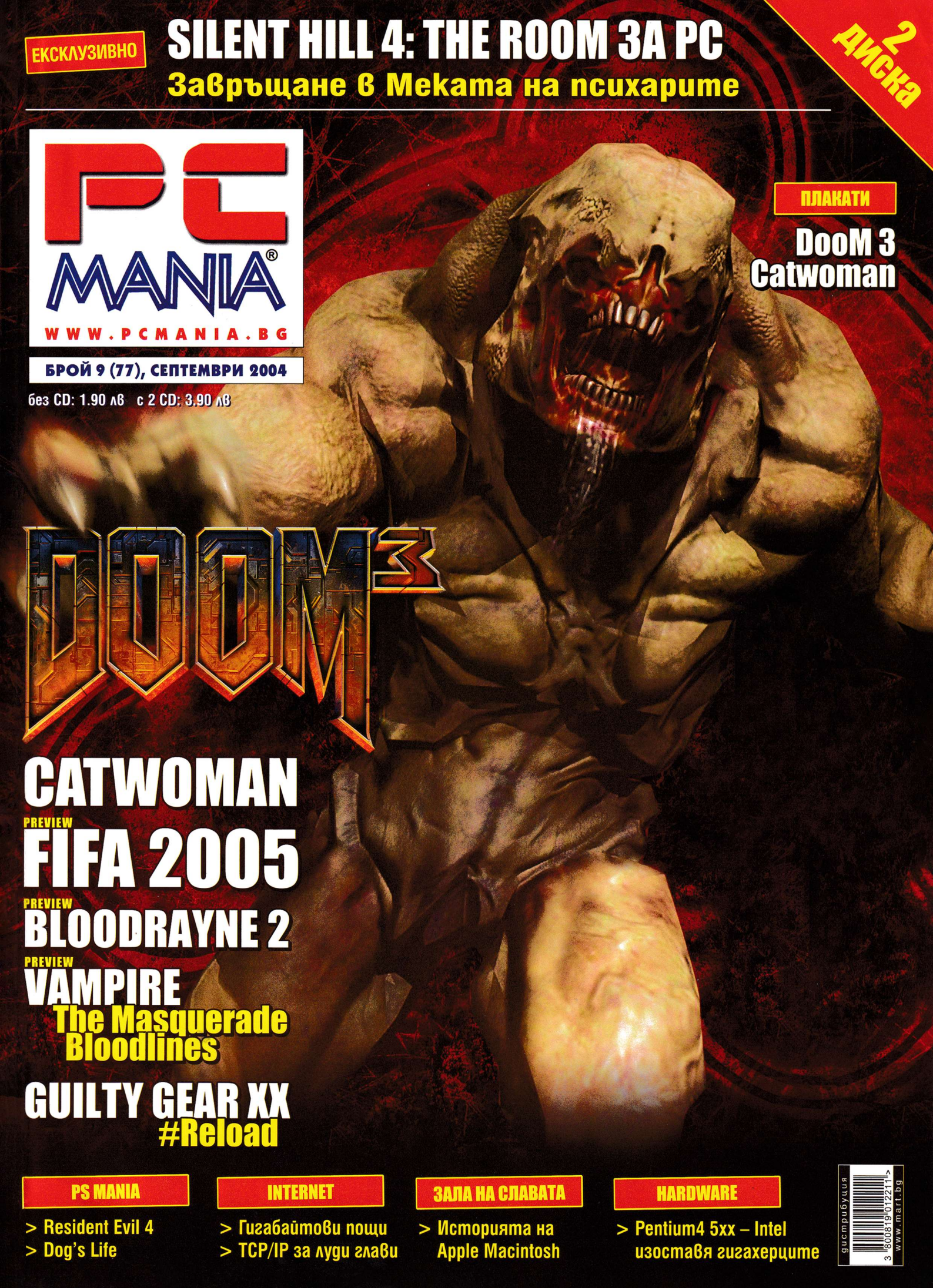
ЕКСКЛУЗИВНО

SILENT HILL 4: THE ROOM ЗА PC

Завръщане в Меката на психарите

2 диска



PC MANIA®

WWW.PCMANIA.BG

БРОЙ 9 (77), СЕПТЕМВРИ 2004

без CD: 1.90 лв с 2 CD: 3.90 лв

ПЛАКАТИ

DooM 3
Catwoman

DOOM 3

CATWOMAN

PREVIEW
FIFA 2005

PREVIEW
BLOODRAYNE 2

PREVIEW
VAMPIRE
The Masquerade
Bloodlines

GUILTY GEAR XX
#Reload

PS MANIA

> Resident Evil 4
> Dog's Life

INTERNET

> Гигабайтови пощи
> TCP/IP за луди глави

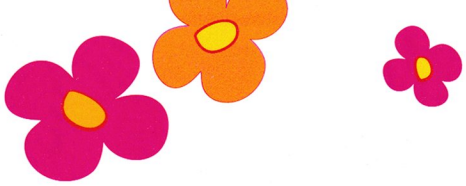
ЗАЛА НА СЛАВАТА

> Историята на Apple Macintosh

HARDWARE

> Pentium4 5xx – Intel изоставя гигахерците

дистрибуция
3 800819 012211 >
www.marr.bg



> МУЗИКАТА НАТВОЕТО ЛЯТО

телевизия ММ, ефир: 088 10 31, 098 10 31, www.mmtv.bg

СЪДЪРЖАНИЕ

БРОЙ 9 (79), СЕПТЕМВРИ 2004

НОВИНИ

Геймърски новини 06
Mixed news 56

PREVIEW

FIFA Football 2005 18
BloodRayne 2 20
Vampire: The Masquerade - Bloodlines 24

FIRST LOOK

Silent Hill 4: The Room 30

FEATURE STORY

Хроники на Обречените 14

РЕТРО

Shadow Warrior 16

REVIEW

DooM 3 08
World Championship Snooker 2004 22
Catwoman 26
Wings of War 34
Gorky Zero: Beyond Honor 32
Guilty Gear XX #Reload 34
Zoo Empire 36
Army Men: Sarge's War 38
John Deere American Farmer 42
NHL Eastside Hockey Manager 41

PS MANIA

PS News 45
Resident Evil 4 46
Legend of Zelda 48
Dog's Life 49
McFarlane's Evil Prophecy 50

CHEATS

Console Cheats 51
PC Cheats 55

STRATEGY GUIDE

Ground Control 2 52

ЗАЛА НА СЛАВАТА

Историята на Apple Macintosh 58

HARDWARE

Pentium4 5xx – Intel изоставя гигахерците 60
Alienware срещу nVidia – кой ще направи по-хубавата двуплаткова видеокарта 65

INTERNET

TCP/IP за луди глави 64
Гигабайтни пощи 67

SOFTWARE

Best Free Soft 09/2004 66

TABLE GAMES

Monopoly 67

LIFESTYLE

Лято е, пазарувай! 68

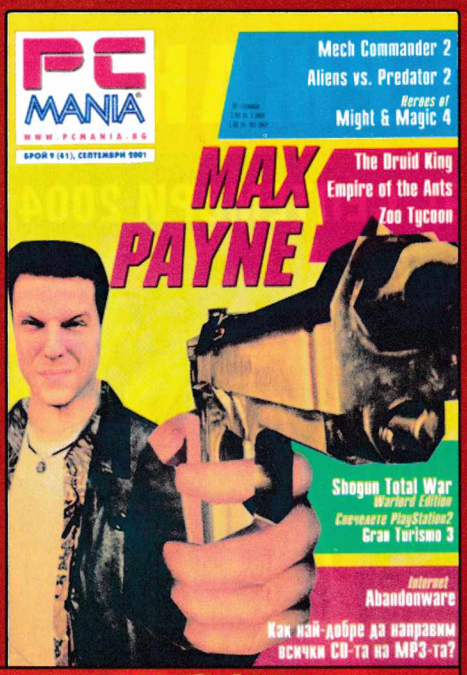
ПИСМА

Pisma@pcmania.bg 70

КЛАСАЦИЯ

PC Mania Top 10 72

DooM shall never die, only the players.



преди три години

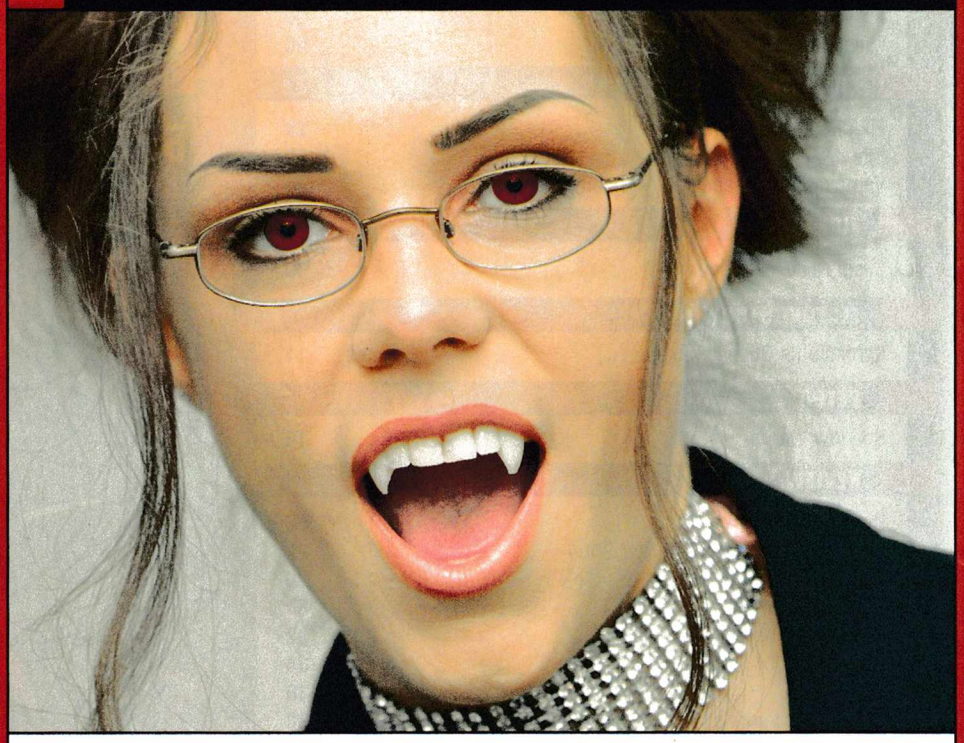
Като изключим Max Payne, лятото на 2001-ва беше по-скоро богато на очаквания, отколкото на игри. Анонсирахме обещаващата Aliens vs. Predator 2, българската Druid (Celtic) Kings, легендарния Heroes IV, за който още не се знаеше нито че ще е на български, нито че ще се окаже разочарование за повечето фенове на поредицата. Превютата винаги са позитивни, забелязали сте това. Сблъсъкът с реалността е друга работа.

Съвпадение, но преди три години на QuakeCon лично John Carmack прави първото представяне на Doom 3. Още тогава се появиха изрази като "малко тъмна", "скъп ъпгрейд", "нова видеокарта" и т.н. Преди пускането на подобни игри се завихря параноя, че компютърът, на който ще тръгнат, още не е изобретен, но слуховете почти винаги се оказват силно преувеличени.

За съжаление се оказват преувеличени и очакванията за въздействието на игрите върху умовете и сърцата на геймърите. Doom – играта която вкара маса народ в гейминга, няма да повтори революцията в главите на хората с третата си част. Не знам дали това въобще е възможно. Ако твоят герой се състои от 50 полигона и ти го приемеш, после няма голямо значение дали те са 50 или 50 000. Всичко е във въображението. Дядо ми например беше на обратното мнение – той не приемаше анимацията. Не й вярваше, защото не му се струваше достоверна имитация на реалността. За да не станат грешки обаче, трябва да добавя: отивам да играя Doom 3, а не Pong (играта с две чертички и топче). 2004-та сме. А и колко съм добър на Doom… но това е друга тема.

Петър Табов

EDITORIAL



МАСОВА ВАМПИРИЗАЦИЯ

Прилошава ли ви от кръв? Завива ли ви се свят всеки път, когато отскочите до месарницата, когато се порежете или когато просто видите как от нечий нос потича алена телесна течност? Ако сте от този тип хора, едва ли ще ви заинтригува написаното по-надолу. Всъщност става дума за вампирите и тяхното все по-натрапчиво присъствие в развлекателната индустрия...

Не знам за вас, но аз все още отчетливо си спомням началната сцена на филма "Блейд". Онази с електронния клуб в кланицата, който всъщност се оказва свърталище на вампири, безмилостно разпердушинени впоследствие от героя на Уесли Снайпс. За мен тази сцена се нарежда в Топ 10 на култовите епизоди в съвременното кино. Наред първата поява на имперски разрушител в "Междузвездни войни": Епизод 4, финалната битка между Нео и Агент Смит в "Матрицата 1" или пък обсадата на Минас Тирит от "Властелинът на пръстените".

Но да не се отклонявам твърде много. Мисълта ми беше, че "Блейд" промени имиджа на Граф Дракула & компания, правейки го далеч по-комерсиален и смилаем за съвременния човек. Той изпрати в миналото образа на вампирите, които до този момент обикновено представляваха не особено убедителни отрицателни герои от хорър-филмите със склонност да се превръщат в прилепи и под сурдинка да смучат кръвна плазма от сънната артерия на някоя невинна девойка. "Блейд" за първи път изгради новия облик на тези нощни създания – доста по-екшън ориентирани готик-персонажи, облечени в стилни кожени дрехи или дълъг шлифер. Герои, които еднакво добре боравят както с кучешките си зъби, така и остри режещи предмети и огнестрелни оръжия, а дори прилагат бойни техники, характери повече за филм с Джет Лий.

Очевидно не само аз се впечатлявам от осъвременения облик на вампирската проблематика. По всичко личи, че той се превръща във все по-продаваем развлекателен продукт. През следващите няколко месеца буквално ще бъдем заляти с произведения, посветени на тези кръволочещи твари – както от големия екран, така и от компютърния. Повечето от вас сигурно вече са успели да изгледат вдъхновените от "Блейд" филми "Подземен свят" и "Ван Хелзинг". Не се наемам да споря по въпроса за техните художествени качества, но едно нещо според мен е очевидно – определено са ефектни, а по мое субективно мнение – и забавни.

Това обаче е само началото. PC-феновете на вампиризма ще могат да съпреживеят още по-пълно тази своя страст. През есения сезон предстои да излязат най-малко две хитови игри по темата – BloodRayne 2 (на стр. 20) и Vampire: The Masquerade – Bloodlines (на стр. 24). Съдейки по предварителната информация, те по-скоро ще бъдат размазващо яки. Не знам за вас, но аз вече трепна в очакване да въздавам справедливост под прикритието на непрогледния мрак. И нещо ми подсказва, че едва ли съм единственият…

Морган Кроу

ВЕРИГА ИНТЕРНЕТ И ГЕЙМКЛУБОВЕ

CYBER ZONE

ул. "Света София" №10

gattaca

1. БАР И КЛИМАТИК
2. ЯКИ МАШИНИ
3. HEADOFF DIRECT
4. WAREZ СЪРВЪРИ
5. ПРИНТЕР И СКЕНЕР
6. BEST ПЕРСОНАЛ

PC =

19" МОНИТОРИ HYUNDAI
MB EPOX 8RDA+
CPU AMD ATHLONXP 3200+
RAM 512 MB DDR 400
VIDEO GIGABYTE ATI RADEON 9600 PRO

ул. "Ангел Кънчев" №22А

cyber zone: future

1. БАР И КЛИМАТИК
2. ЯКИ МАШИНИ
3. HEADOFF FIBER DIRECT
4. WAREZ СЪРВЪРИ
5. ПРИНТЕР И СКЕНЕР
6. BEST ПЕРСОНАЛ

ТЕСТВАНИ И УТВЪРДЕНИ КЛУБОВЕ
НАД 300 ИГРИ НА ВСЯКО PC
ЛУКСОЗНА ОБСТАНОВКА

ул. "Криволак" №51

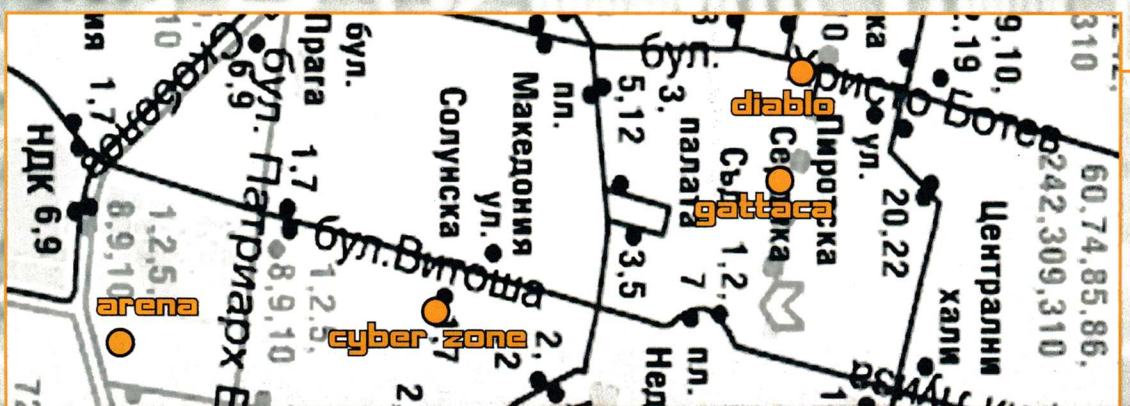
arena

1. БАР
2. ЯКИ МАШИНИ
3. CISBG FIBER
4. WAREZ СЪРВЪРИ
5. ПРИНТЕР И СКЕНЕР
6. BEST ПЕРСОНАЛ

бул. "Христо Ботев" №46

diablo

1. БАР И КЛИМАТИК
2. ЯКИ МАШИНИ
3. OPTILAN DIRECT
4. WAREZ СЪРВЪРИ
5. ПРИНТЕР И СКЕНЕР
6. BEST ПЕРСОНАЛ



ИГРАЙ 3 ЧАСА
ПЛАТИ САМО ЕДИН

1

талонът е валиден до 31 август

ГЕЙМЪРСКИ НОВИНИ

ПРОДЪЛЖЕНИЯ

Завръщане в замъка Wolfenstein

Тод Холеншед от id Software потвърди плановете за създаването на продължение на захранвания от Quake III енджин шутър Return to Castle Wolfenstein. Втората част все още не е обявена официално, но върху нея се работи усилено от неназовано геймстудио.

Ще има Neverwinter Nights 2

Atari обявиха, че Obsidian Entertainment, които в момента се трудят по продължението на Knight of the Old Republic, работят и по Neverwinter Nights 2. BioWare, авторите на първата част на геймката, ще предоставят основите на разработката си на новите производители и ще ги надзирават. Според очакванията бъдещият продукт ще бъде завършен след около две години.

„Бащата" на Лара Крофт прави Tomb Raider

Седмата част на екшън-приключенската поредица Tomb Raider ще излезе през лятото на следващата година. По-важното обаче е, че тя ще се разработва от Тоби Гард – създателя на виртуалната едрогърдеста археоложка Лара Крофт и първия Tomb Raider. Той е приел предложението на Eidos и ще се присъедини към подразделението ѝ Crystal Dynamics, станало известно с поредицата Legacy of Kain. Гард напусна досегашните автори на поредицата Core Design заради "креативни различия".

Четвърти Rayman

Ще има Rayman 4! По френските форуми, посветени на човечето с реещи се във въздуха крайници и нос като камба, изтече слух, че четвъртата част на неговите екшън-приключения ще излезе някъде преди 2007-ма година! Това бил заявил администратор от Ubi Soft. За момента не са ясни каквито и да било детайли по бъдещия проект.

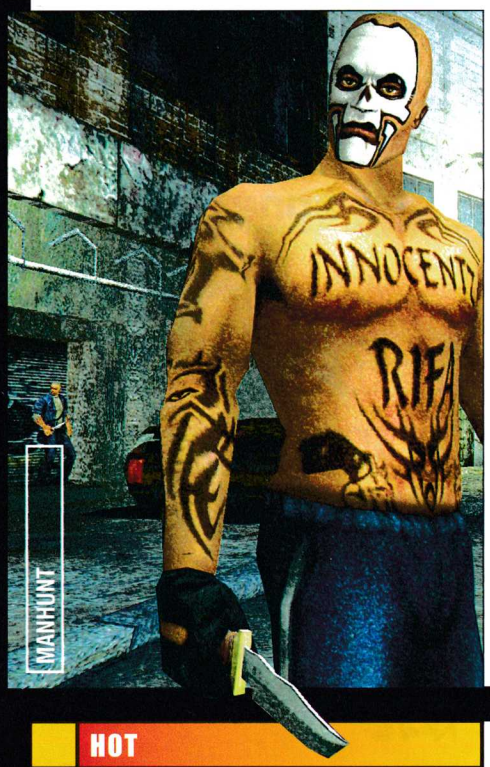
KnightShift2 и Earth 2160

Zuxxez съобщиха, че се работи усилено върху KnightShift 2: Curse of Souls и Earth 2160 – следващата част на тяхната популярна научно-фантастична реалновремева стратегия. Ролевата игра с рицари и крави в главните роли ще излезе през ноември и ще предложи девет основни герои, над пет хиляди оръжия, повече от сто противници, нови мултиплейър режими на игра и т.н.

STUDIO X

„Manhunt ме накара"

14-годишният Сивън Пакъра е бил издебнат в парк в Обединеното кралство от три години по-голям от него тийнейджър, който пребил нищо неподозиращото момче до смърт, използвайки нож и малък чук.



Малолетният престъпник бил арестуван и в своя защита заявил, че джитка редовно на Manhunt (последното противоречиво творение на популярните RockStar Games) и играта го е накарала да постъпи така. RockStar изказаха съболезнованията на родителите, но отхвърлиха всякакви асоциации между трагичното събитие и тяхната игра Manhunt.

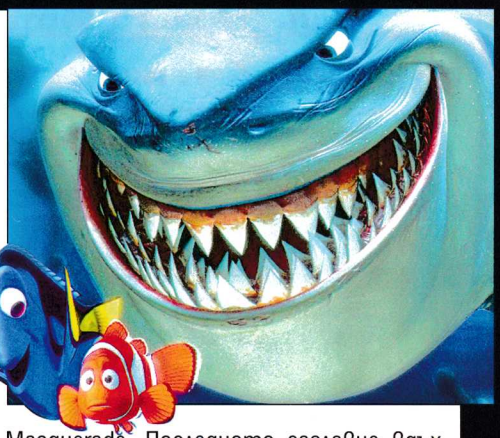
Valve раздават шамари

Британският вестник "Гардиън" хвърли повече светлина върху събитията, свързани с кражбата на сорс кода на Half-Life 2. Според медията хакерите са се докопали до сървърите на Valve, използвайки заобикаляща защита в Windows, даунлоуднали са незавършената версия на шутъра и са я качили в нета за сваляне през Usenet. Те дори са изпратили пакетирана версия на сорс-кода за продажба на украинския и руския черен пазар. Оказало се, че един от хакерите е немец. Той отрекъл да е свързан с кражбата на сорс-кода, но признал, че наистина се е опитвал да проникне в сървърите на Valve. Впоследствие издал имената на хората, които стояли зад всичко. Valve имат намерението да ги съдят до дупка.

HOT

Пиксарски игрички

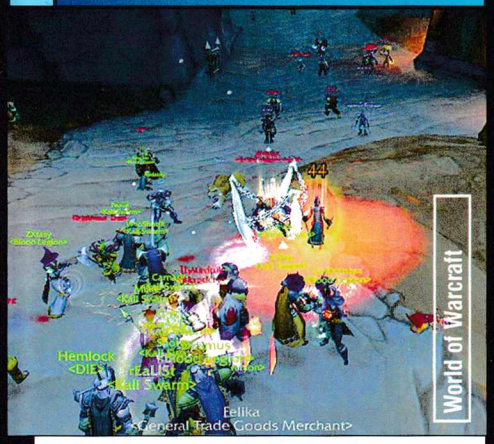
Pixar, авторите на много от компютърно генерираните анимационни шедьоври за последните години ("Играта на играчките" 1 и 2, "Животът на буболечките", "Търсенето на Немо", "Таласъми ООД") предоставиха на THQ част от правата върху следващите си заглавия. Благодарение на това компанията ще има възможност да твори игри по бъдещите "рисувани" хитове The Incredibles и Cars.



Vampire: The Masquerade – The Movie

Филмовата компания New Line Cinema се докопаха до правата над настолната ролева игра Vampire: The Requiem, която всъщност е продължение на Vampire: The Masquerade. Последното заглавие вдъхнови направата на две игри – през 2000-та година излезе Redemption, а сега Troika Games хвърлят пот върху Bloodlines (на стр. 24). Продуцент на бъдещия филм ще бъде Адам Фийлдс (който не може да се похвали с кой знае какви хитови заглавия). Все още се търси сценарист, а и не е ясно кой точно ще режисира тази холивудска продукция.

ТОВА-ОНОВА



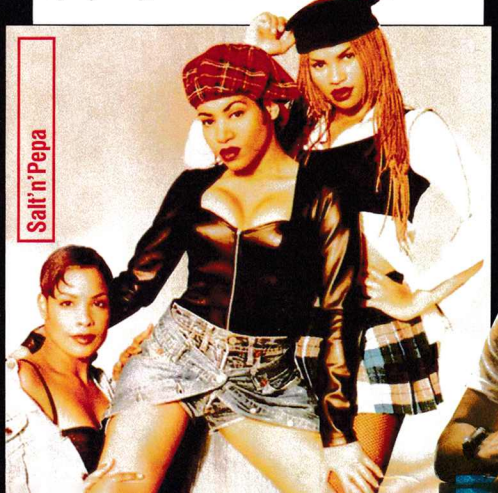
Светът на WarCraft отваря врати през ноември

Vivendi очакват следващото им творение, онлайн играта World of WarCraft, да бъде приключено технически в средата на септември. „Златната" дата ще бъде с около месец по-късно, а окончателното пускане на сървърите ще стане реалност в първите дни на ноември.

Як саундтрак за GTA San Andreas

Вероятността Rockstar Games да спечелят наградата за най-добрия саундтрак, който някога някоя игра е имала въобще, е доста голяма. Вижте просто имената на групите и техните парчета, които ще можем да слушаме от радиото на колата си в техния бъдещ екшън GTA: San Andreas.

Става дума за: Salt'n'Pepa – Push it, Vanilla Ice – Ice Ice Baby, Inner Circle – Bad Boys, KLF – 3am Eternal, Massive Attack – Unfinished Sympathy, Nirvana – Smells Like Teen Spirit, Jane's Addiction – Been Caught Stealing, Poison – Every Rose Has It's Thorn, Guns'n'Roses – Sweet Child O' Mine, Smashing Pumpkins – Today, NWA – **** Tha Police / 100 Miles And Runnnin', Snoop Doggy Dogg – Gin N'Juice / Ain't No Fun, Warren G – Regulate, Fugees – Killing Me Softly, Coolio – Gangsta's Paradise, Public Enemy – Rebel Without A Pause, The Stone Roses – Fools Gold, Happy Mondays – Step On, The Verve – Bitter Sweet Symphony, Radiohead – Creep.



ЧИСТАК-БЪРСАК

Игра по Star Wars Епизод III

Съществуват планове за игра по следващия Епизод III на "Междузвездни войни", който ще се казва "Отмъщението на Ситовете". Неговата премиера ще се състои на 19 май 2005-та, а геймката трябва да излезе две седмици преди това. Тя ще ви позволи да поемете управлението на Анакин Скайуокър и на Оби-Уан Кеноби и ще предложи най-автентичните битки със светлинен меч, които до този момент някой някога е виждал. Хореографията на дуелите ще е взета директно от самия филм.

Падналите кралства се надигат

Warthog анонсираха разработката на Fallen Kingdoms – фентъзи ролева игра от ново поколение, чието действие ще се развива в свят, в който битува неве роятно силно зло. Гледната точка в нея ще е от трето лице, а камерата ще може да се върти свободно. За момента предварителните очаквания са огромни. Fallen Kingdoms се разработва за PC и конзоли и се очаква да излезе чак през но ември 2006-та.

Colin McRae Rally 2005 за PC само в Европа

Codemasters съвсем изненадващо съобщиха, противно на първоначалните си анонси и обещания, че PC изданието на Colin McRae Rally 2005 ще излезе на пазара в края на септември тази година (заедно с конзолните си събратя) единствено на територията на Европа. В Съединените щати тя ще се продава ексклузивно за Xbox, като версия за PS2 и компютър не се предвижда.

СЛУХОВЕ

Забавят Medal of Honor: Pacific Assault

EA отложиха появата на Pacific Assault за ноември. Една от причините е, че авторите искат да оборудват шутъра си с нова система за контрол на съекипниците. Благодарение на нея играчът ще може да командва в движение сражаващите се на негова страна компютърно контролирани бойци. Това ще става с натискане само на един клавиш и няма да ощетява динамиката на играта.

ОЧАКВАЙТЕ ПРЕЗ МЕСЕЦА

Заглавие	Издател
Star Wars: Battlefront	LucasArts
The Sims 2	EA
Rome: Total War	Activision
Call of Duty: United Offensive	Activision
Full Spectrum Warrior	THQ
Shadow Vault	Strategy First
Kohan II: Kings of War	Gathering
Wahammer 40,000: Dawn of War	THQ
Myst IV: Revelation	Ubi Soft
Madden NFL 2005	EA Sports
Chris Sawyer's Locomotion	Atari
Juiced	Acclaim
Wings of Honor	City Interactive
FlatOut	Empire Interactive
Championship Manager 5	Eidos
Codename Panzers	CDV
Ice Hokey Manager 2005	JoWooD
The Silver Earring	Ubi Soft
Pitfall: The Lost Expedition	Aspyr

Това са дати, обявени от фирмите – разпространители. Редакцията не носи отговорност при промени.

DOOM 3

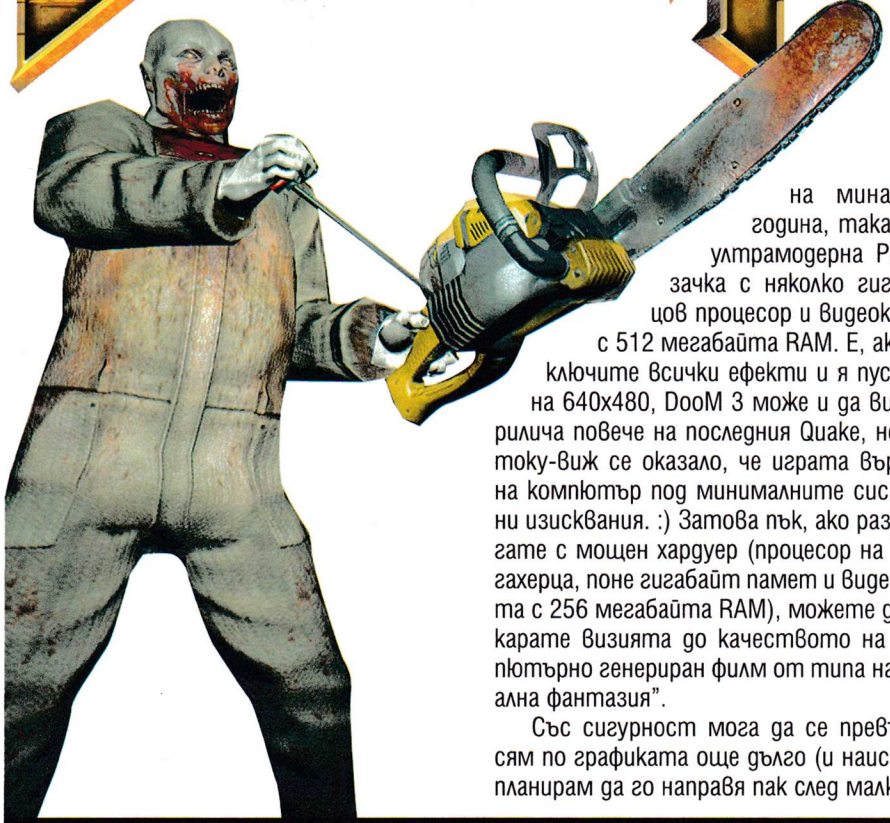
Не сте чували за DooM? Значи най-вероятно сте прекарали последните 10 години без достъп до компютър или в дълбок криогенен сън. Значи сте пропуснали играта, която промени представата за това що е PC-гейминг, пренасяйки действието му в третото измерение... Всъщност нямам никакво намерение да се отдавам на сълзливи спомени. Ще оставя тази чест на колегата Дачев, който се е излял напоително по темата шест страници по-нататък. :) По-важното в случая е, че пред нас е третата част на може би най-великия 3D-шутър на всички времена. Игра, на чийто фон конкурентите, ако не друго, изглеждат като черно-бял филм от началото на 20-ти век в сравнение с "Властелинът на пръстените"...

Ако има нещо, с което DooM 3 безапелационно бие всички други шутъри, това определено е графиката. Просто игра с такава визия до момента не се беше появявала. Да се каже, че е феноменална, ще е по-скоро слабо.

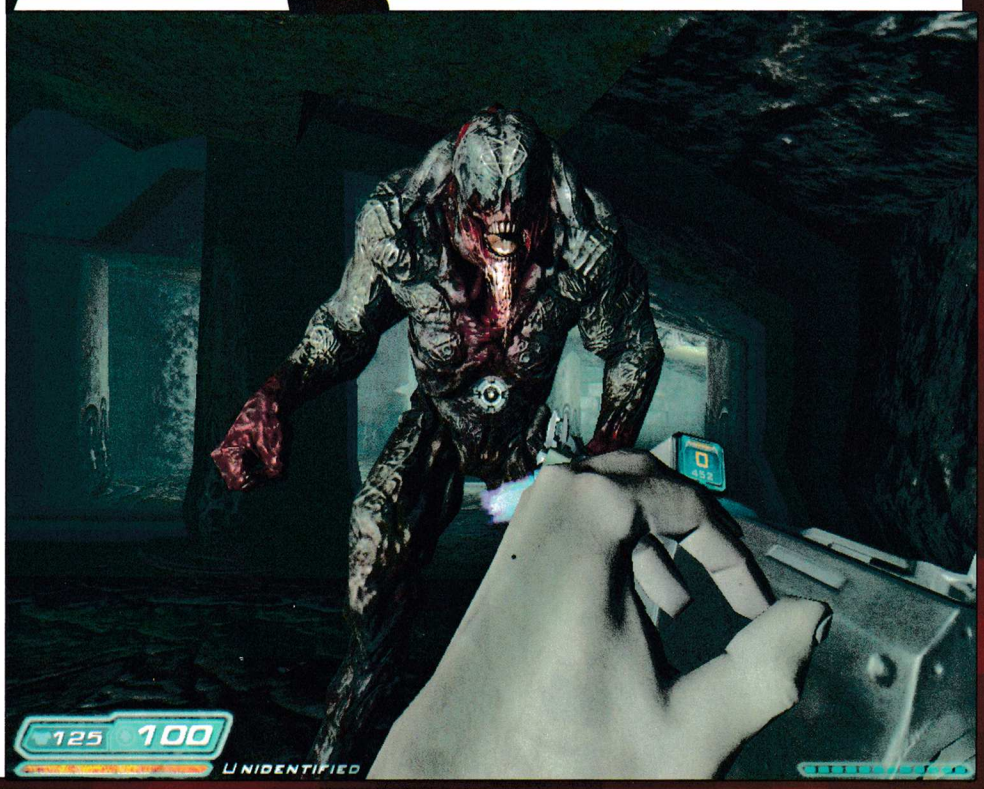
Ако имаше оценка 7 за графика...

...без колебание бих й я дал. Очевидно авторите от id Software бая са се поизпотили през последните години. Особено главният дизайнер Джон Кармак, който, както сам си признава, може би малко е позанемарил гейменето (нещо, върху което смятам да поразсъждавам малко по-надолу), но за сметка на това е изучил до съвършенство оптиката и нейните закони. В резултат на това DooM 3 е шутърът с най-феноменалното осветление и светлосенки, който е излизал на пазара. Благодарение на това за първи път персонажите в подобна игра не изглеждат като кръпки, пришити към околната среда, а представляват неразривна част от нея... Почти съм убеден, че триизмерният енджин на новия DooM ще диктува визуалната мода при компютърните игри още дълго време и ще изглежда дяволски добре поне през следващите 5 години. Причината за това е, че въпросната графична платформа позволява ужасно много настройки и – за всеобща изненада – може да бъде подкарана с приличен брой кадри в секунда както на средностатистическа геймърска машина от средата на миналата година, така и на ултрамодерна PC-резачка с няколко гигахерцов процесор и видеокарта с 512 мегабайта RAM. Е, ако изключите всички ефекти и я пуснете на 640x480, DooM 3 може и да ви заприлича повече на последния Quake, но пък току-виж се оказало, че играта върви и на компютър под минималните системни изисквания. :) Затова пък, ако разполагате с мощен хардуер (процесор на 3 гигахерца, поне гигабайт памет и видеокарта с 256 мегабайта RAM), можете да докарате визията до качеството на компютърно генериран филм от типа на "Реална фантазия".

Със сигурност мога да се превъзнасям по графиката още дълго (и наистина планирам да го направя пак след малко :)),



Новият еталон за триизмерна визия се нарича DooM 3!



3D SHOOTER

графика	
звук	
геймплей	
общо	
	3 CD
издател	id Software / Activision
сайт	www.doom3.com
хардуер	Pentium 1.5 GHz, 348 MB RAM, GF3, ATi 8500, 2 GB HDD
софтуер	Windows 2K, XP, DirectX 9.0
платформа	PC, Xbox

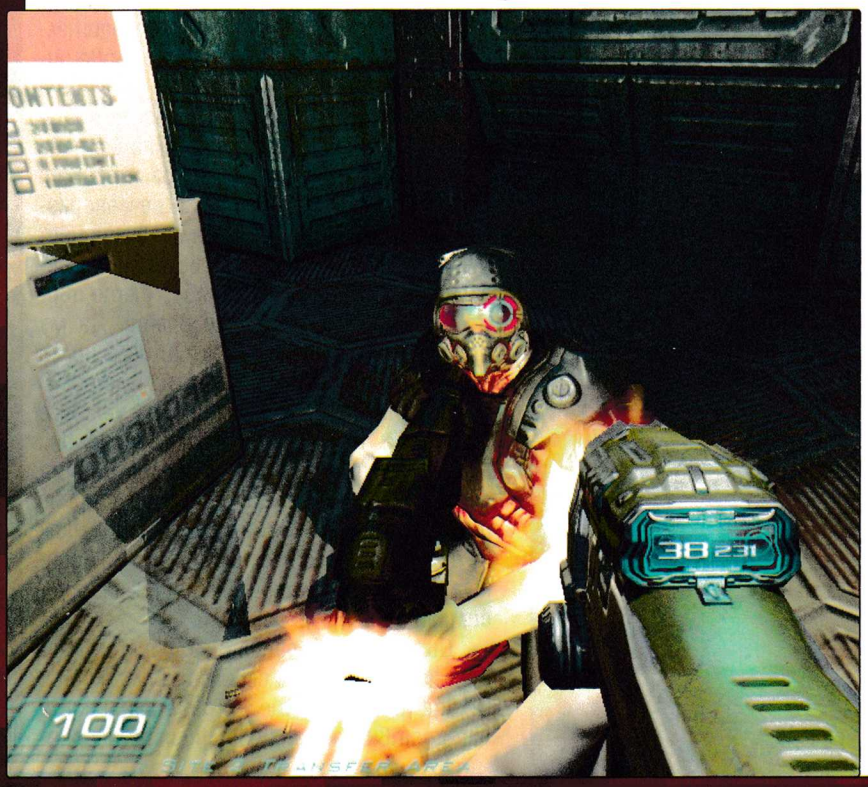
но бързам да направя едно уточнение за онези, които могат да ме упрекнат в ненужен телешки възторг: и все пак едната гола визия мегахит не прави. Въпреки че изглежда феноменално, DooM 3 трудно може да се нарече "съвършената игра". По всичко личи, че хората от id Software са хвърлили почти 100% от усилията си в създаването на най-великия триизмерен енджин на всички времена. Резултатът от това е, че в някаква степен са пострадали останалите важни елементи от рецептата за създаването на перфектния триизмерен шутър. Става дума за увлекателната история, за запомнящите се образи, за смразяващите кръвта аудиоефекти (които тук са много добри, но не съвършени), за иновативния геймплей и разбира се – за пристрастяващия мултиплейър, който позволява дори една на пръв поглед не толкова увлекателна игра да се разцъква в транс до безкрай (най-характерния пример, който ми хрумва, е вече белобрадият Counter-Strike).

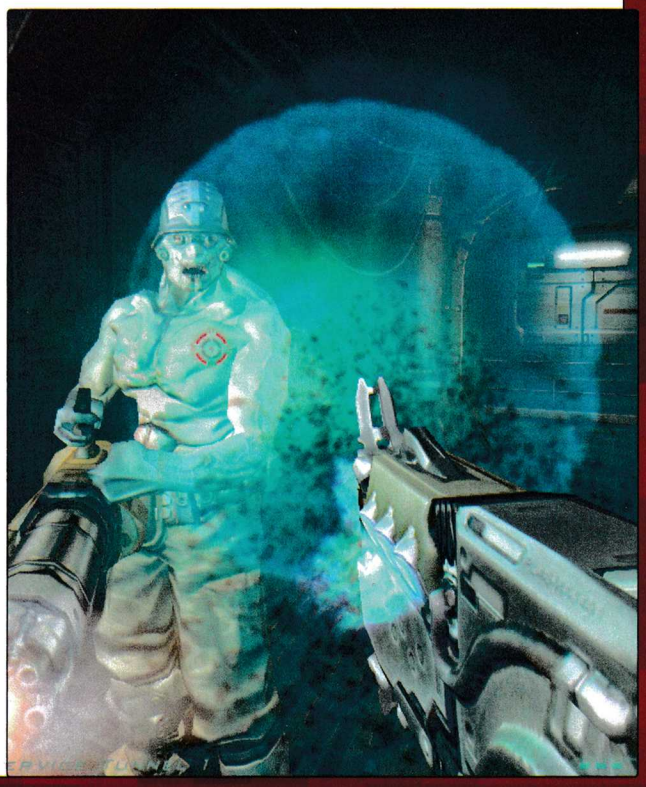
Всъщност по отношение на сюжета и концепцията на геймплея създателите са допуснали

един фундаментален пропуск

Те са се опитали да направят нещо средно между stroy driven шутър от типа на Half-Life (който всъщност е своеобразен интерактивен филм с много съспенс и внезапни обрати) и 3D-екшън от "старата школа", където противниците са безмозъчни, но многочислени и агресивни, в резултат на което на 10-тата минута геймърът получава тендовагинит на предмишницата и болки в ставите на показалеца. DooM 3 обаче не е нито едното, нито другото. Очевидно като геймплей-концепция хората от id Software са застинали някъде в края на 90-те: някъде между Quake 2 и някой от неговите addon-и. Освен това явно са се усетили, че иновативността не е най-силното им качество, затова са гребали с пълни шепи от идеите на други подобни игри. Крайният резултат е, че през първите минути на играта ще се почувствате така, сякаш сте попаднали в един визуално реконструиран Half-Life. Ще се наложи да скитате без оръжие из марсианската изследователска база на познатите ни от предишните части хищни капиталистически експлоататори от Union Aerospace Corporation (UAC). Ще можете да си поговорите с работещите там учени, техници и войници, да опознаете околната среда (из която малко по-късно ще сеете олово) и да се сблъскате за първи път с основните действащи лица, които ще вземат участие в сюжета на играта...

Може би тук е мястото да ви разкажа повече за интригата в DooM. Действието отново ще ни отведе в далечния 22-ри век, а сценарият е паралелен на събитията в първия DooM. Всъщност може би и малко ги предшества. Ще имате възможност да станете пряк свидетел на първата инвазия на демони от адското измерение, както и да разберете защо се стига дотам и какви точно поразии са натворили хората от UAC. Отново поемате ролята на безименен (за жалост) морски пехотинец, който е имал нещастието да бъде разпределен на Марс. Оказва се, че на совалката, с която той пристига, се возят и две ВИП-персони – съветник Елиът Суон и неговият личен бодигард Джак Кемпбъл (известен и с това, че има навик да носи BFG 9000 в куфарчето си ;)). Двамата са оторизирани от директорския борд на UAC да разследват какво точно се случва в базата. Причината? Ами много просто – необичайно високата смъртност сред персонала, масовите психически разстройства и лавина-





ЧУДОВИЩА

Zombies – Ходещи мъртъвци. Не са много вредни, по-скоро плашат.
Commando/Chaingunner Zombie – Войните на ада. Въоръжени с пипало или екипирани с картечница.
Z-Sec – Бившата охрана на UAC. Въоръжени с пистолет, пушка, автомат или противокуршумен щит.
Chainsaw Zombie – Някога това са били работници по поддръжката. Резачката ги прави много противни, особено когато са като Астика: "на една ръка разстояние". ;)
Flaming Zombies – Нажежени до червено, те се опитват да подпалят и вас, което води до бърза смърт.
Imp – Многооки и бързо движещи се твари, които скачат върху вас, дерат ви или нанасят големи поражения с огнените топки, които хвърлят. Пълзят по стените, крият се по ъглите и нападат изневиделица.
Pinky Demon – Полуорганични, полумеханични, те са адския еквивалент на бик. Хвърлят се като таран срещу вас.
Lost Soul – Познатите ни от предишните DooM-игри летящи глави. Реят се на ята из въздуха.
Hell Knight – Гигантски, плашещи твари. Могат да те грабнат и хвърлят на десетина метра като парцалена кукла. Единственото хубаво е, че са бавни.
Trite – Отрочета на Vagary (първия бос). Тези паякоподобни твари се крият по непристъпни места и излизат на орди. Трудни са за улучване. Катерят се и по стени.
Tick – Също изпълзяват от дупки и цепнатини. Самовзривяват се.
Cherub – Демони с бебешки лица и крила на насекомо. Маневрират внезапно във въздуха и дерат с трипръстите си лапи, усмихвайки се.
Wraith – Близко като вид до имповете. Владеят телепортацията.
Mancubus – Гадовете с най-много здраве, но са бавни. Стрелят огнени кълба с голяма скорост.
Maggot – Страховити и невероятно бързи, тези двуглави твари скачат директно срещу вас.
ArchVile – Леко напомнят на обитателите на "Зона 51". Бълват огън. Призовават слуги, за да им помагат в битките.
Revenant – Има полупрозрачно тяло с искрящи кости. Стреля със самонасочващи се ракети.
Cacodemon – Топчест демон с голяма уста. Блуждае във въздуха и плюе огнени топки. Носи много на бой, но ракетите му разказват играта.

та от молби за напускане. Според ръководителя на базата д-р Малкълм Бетругър всичко това е резултат от недостига на хора, прекомерното изтощение и, разбира се, недостатъчното финансиране. И все пак, взирайки се в изкривеното лице на очевидно вманиачения учен, едва ли има шанс да му повярвате много-много...

Но както и да е, едрите корпоративни интриги едва ли имат кой знае какво значение за прост морски пехотинец като вас. Нарамвате своя изтъркан войнишки сак, отбивате се пътьом да вземете новия си PDA (хитра джаджа, чрез която ще можете да четете свои (и чужди мейли), да преглеждате видеодискове, да прослушвате записи и най-важното – да даунлоудвате кодове за достъп до различни секции на базата), след което се отправяте към своята

първа уж рутинна задача

Но преди това трябва да се запознаете с главен сержант Томас Кели – пряк командир на целия военизиран персонал и човекът, който е оторизиран да ви нарежда. Първата заповед е привидно проста – да издирите учен, който се е залутал нейде из сервизните секции на марсианската инсталация.

Е, добре, грабвате своя "ултрамощен" фенер Mag-Lite (минутка за реклама ;)), самозаряден пистолет, малко патрони и тръгвате по следите на изчезналия. Атмосферата наоколо е крайно потискаща. Съдейки по тревожно примигващите светлини, скъсаните кабели, излезлите от строя инсталации и депресарските реплики на персонала, съвсем основателно можете да си направите извода, че базата работи "на магия". Малко по-късно получавате и пряко доказателство за това. Откривайки учения, установявате, че той не е изчезнал случайно. Изследователят се опитва да подкара комуникационно оборудване и да изпрати предупредително съобщение за същността на зловещите експерименти, които се правят на Марс. Но, докато си изяснявате кой е крив и кой – прав, изведнъж белята става реалност. Серия експлозии разтърсват базата. Изстрели, крясъци и нечленоразделни звуци задръстват комуникационните честоти, а вашият събеседник внезапно се преобразява в зомби, чието първо желание е да ви извие врата. Да му пръснете мозъка, разбира се, не е никак трудно. Това обаче е само началото. С ужас установявате, че подобна участ е сполетяла кажи-речи целия персонал на марсианската база, включително и повечето от войниците, които при своята трансформация явно не са забравили как се използва огнестрелно оръжие. На всичко отгоре из базата щъкат и някакви несимпатични адски изчадия...

Оцелели, разбира се, има. Един от тях е вашият командир сержант Кели, който в хода на играта ще ви дава заповеди и напътствия по радиостанцията. Първо-

начално трябва да се изтеглите към базата, след това – да се опитате да се присъедините към група отстъпващи командоси, а впоследствие – да извикате на помощ бойния флот. Да, онзи същия, с който бе стоварен морският пехотинец от първия DooM. Ще установите също така, че съветник Суон и неговия бодигард полагат неистови усилия, за да ви попречат да се свържете с подкрепленията. Д-р Бетругър пък напълно е превъртял и явно е минал на страната на "лошите".

Е, успях ли да ви заинтригувам?

Не знам за вас, но в началото сюжетът на DooM 3 ме погълна напълно. Феноменалната атмосфера, лепкавият мрак, блуждаещите сенки и внезапните засади ме караха да подскачам всеки път, когато се сблъсквах с противник. Откъслечните звуци по радиостанцията пък създаваха усещането, че съм част от нещо по-голямо и зловещо. Нещо, което се случва в цялата база. За жалост това усещане не продължи много дълго...

И ето че идва време за критика. След това поглъщащо начало сюжетът изведнъж започва да се накъсва, а филмовото чувство "а ла Half-Life" отива "на кино". Междинните анимации стават все по-малко, отстъпвайки място на дълги и понякога отегчителни мейли и гласови съобщения на вашия PDA, които ви разкриват същината на събитията по един монотонен и неприятно накъсващ действието начин. Всъщност трябва да ги четете и прослушвате внимателно, ако имате желание да съпреживеете случилата се трагедия с всичките й подробности. Но дори и да искате, няма да можете да се отдадете само чист екшън. Някои от записите съдържат ключови кодове за достъп и задължително трябва да бъдат изслушани докрай. Постепенно ще се уверите, че и сюжетът неусетно започва да изтъпява. Няма много внезапни обрати, няма развитие на героите, няма любов, предателства и омраза, няма секси жени... Няма го и вашето собствено "Аз" (за което особено много помага фактът, че пак сте абсолютно анонимен командос).

По-неприятното нещо обаче е свързано с геймплея на DooM 3. За мое най-голямо изумление той се оказа крайно еднотипен. Той се основава на принципа на постоянно повтарящите се засади. Казано с други думи: противниците не използват някакви сложни или иновативни тактики, за да атакуват, а просто изникват в упор от нищото и на часа ви запукват. А ако решите да отстъпвате и да стрейфите насам-натам, задължително ще се наденете на някой друг враг, който тихичко се е материализирал зад гърба ви. Точно там, където сте били допреди няколко секунди. За зла участ битките се водят из много красиви, но клаустрофобични помещения и коридори. Само няколко пъти ще имате възможност да се побиете из големи открити пространства на повърхността. Но пък тогава ще трябва да препускате към най-близкия шлюз, защото кислоро-

обади се от стационарен телефон на 0900 40 400 за абонати на GloBul и Mtel

изпрати sms на номер 2260 за абонати на Mtel и GloBul

ТОП ХИТОВЕ

мелодия	моно	поли
o zone - dragostea din tei (нов)	81117	81133
giorgos mazonakis - nikotina	91263	91265
danzel - pump it up	81118	81134
ian van dahl - where are you know	81119	81135
гергана - твоя бях	91264	91266
екстра нина - химн на локо пловдив	81120	81136
гергана - гасна по теб	81121	81137
деси слава - забрави за мен (НОВО)	81122	81138
тв сериал - клонинг	81123	81139
индира радич - zmaj	81124	81140
кючек - хари потър	81125	81141
глория и азис - не сме безгрешни	81126	81142
константин - да те усещам	81127	81143
tarkan - dudu	81128	81144
филм - женени с деца	81129	81145
горан брегович - месечина	81130	81146
alexis sorbas - sirtaki	81131	81147
цеца - забранени град	81132	81148

true tones НОВО

поддържани модели

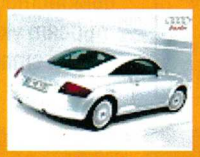
реални звуци за твоя gsm

NOKIA:7700;9500;3600;3620; 3650; 3660;7650;N-GAGE;6260;6600; 6620; 6630;7610;3300
Sony Ericsson Z1010; P800;P802;P900; P908; K700i;K700c;S700i; S700c, P910i; P910c;P910a
Samsung SGH: D410; P510; C100; C110; E100; E400; E700; E710; P400; S300; T400; V200; V200C; X100; X450; X600
Siemens: S55; S56; S57; SL55; SL56 A60; C55; C56; 2128; CT56; C65; CF62;CX65;M55; M56;M65;MC60;S65;SX1

звук	
смях (нов)	81149
алелуя	81150
крава	81151
писък	81152
птички	81153
бебе	81154

ЦВЕТНИ КАРТИНКИ

81596


81597

81598

81599

81155

81156

81157

81158

81159

81160

81161

81162

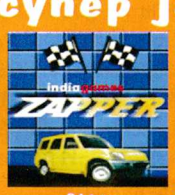
81163

81164

81165

81166

супер java игри



81167

Готов ли си за състезание с някои от най-добрите пилоти по кална писта?

Nokia: 6600, N-GAGE, 3510i, 3520, 3530, 3560, 3586, 3595, 6010, 6015, 8910i, 6100, 6610, 7210, 7250, 3600, 3620, 3650, 3660, 6620, 7650
Sharp: GX10, GX20
SonyEricsson: Z600

81168

Камасутра, основен източник на изкуството за правене на любов сега е във версия за мобилния ти телефон.

Nokia: 6600, 3100, 3108, 3200, 3205, 3300, 5100, 5140, 6100, 6108, 6200, 6220, 6225, 6230, 6255, 6585, 6610, 6800, 6310, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7600, N-GAGE, 3510i, 3520, 3530, 3560, 3586, 3595, 6010, 6015, 8910i, 3600, 3620, 3650, 3660, 6620, 7650 SonyEricsson: T610, Z600, P800 Motorola: V300, V525

как да поръчам?

поръчка с sms?
изпрати sms на номер 2260 за Mtel и GloBul
с кода на продукта и индекса на GSM-а ти
1sms = 2 лв. без ддс

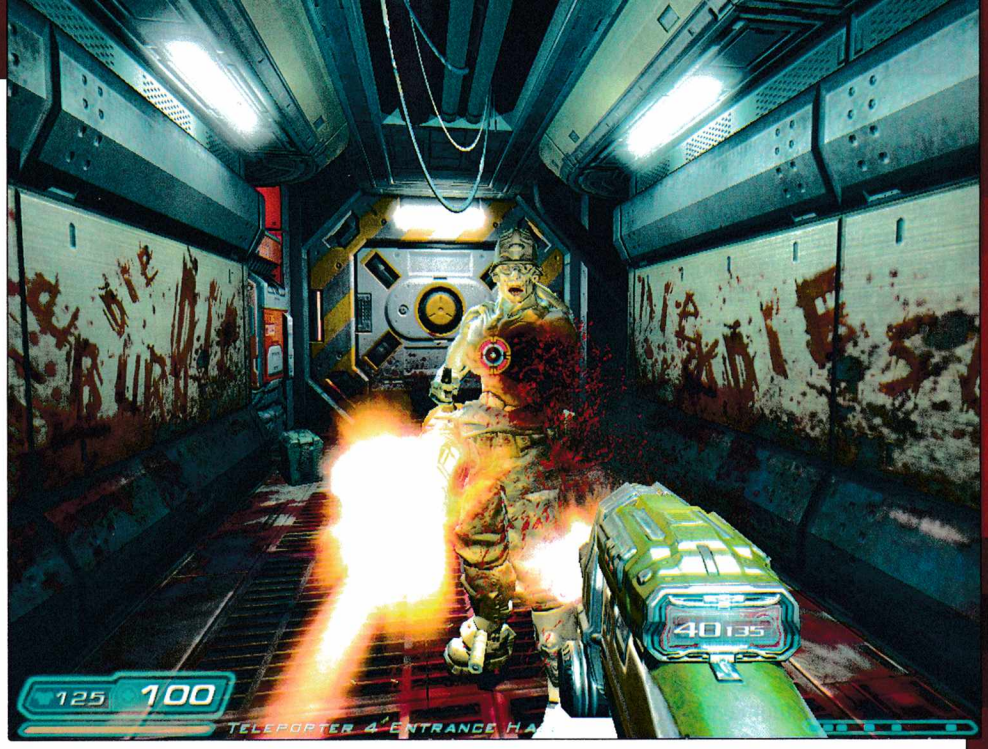
индекси на марки GSM -и
N Nokia E Sony Ericsson
SI Siemens A Alcatel
SA Samsung M Motorola

поръчка от стац. телефон набери 0900 40 400 и следвай менюто, за абонати на Mtel и GloBul
1,50 лв./мин. без ддс

Изпрати с sms на приятел! - изпрати sms на номер 2260 за Mtel и GloBul с кода на продукта, индекса на GSM-а и номера на GSM-а на приятеля!
1sms = 2 лв. без ддс

ОРЪЖИЯ

Юмруци – Бавни и неефективни. Практически неизползваеми.
Фенер – Като горното, само че от желязо. Без светлината му обаче често сте почти като слепец.
Моторен трион – За жалост в тази серия работата с резачката е затруднена – враговете са много агресивни, пъргави и стрелящи.
Пистолет – Нелош за отстрелване на зомбита. За друго не става.
Пушка – Изстрелва едри сачми на средно разстояние. Колкото по-близо е гадината, толкова повече демидж нанася. Убива Hellknights с четири изстрела от упор и Revenants – с два.
Автоматична карабина – Много полезна за далечен огън. Само Hellknights и Archvile устояват на по-дълъг откос. Има само 60 патрона в пълнител, а презареждането отнема време.
Плазмена пушка – Мощно чифте. Спокойно може да оставите на страна патронните оръжия, ако имате муниции за нея. Изключение правят финалните три боса. Бавните ѝ изстрели не са проблем при сингъл, но могат да бъдат избегнати при мулти.
Картечница – Най-бързото автоматично оръжие – коси гадините със страшна сила. Недостатък – често презареждане. Добро за трепане на Lost Soul и Cherub.
Гранати – Придават малко стратегически привкус на DooM 3. Иначе вършат добра работа при Chaingun Commandos и Z-Sec зомбита, във внезапно н апълнил се с гадини коридор или за бой на паяци.
Ракетомет – Известен в DooM-средите като "Петицата". По-добре го пазете за Hellknights, Archviles, Mancubus и други големи мишени.
Биг Факин' Гън 9000 (BFG-9K)- Нанася огромни щети на няколко противника едновременно. Най-добра работа върши при Archvile и босове. Ако имате муниции – Fire at will!
Soul Cube – Извънземен предмет, който нанася огромно поражение, изсмуква здраве и го дава на героя. Зарежда се от убиването на демони. Странен е за употреба, но полезен.



дът ви свършва адски бързо.

Обобщено накратко: основната интрига е сведена до един прост въпрос – кой пръв ще натисне спусъка. За съжаление в крайна сметка геймплеят на играта се превръща в

рутинен сблъсък на рефлекси

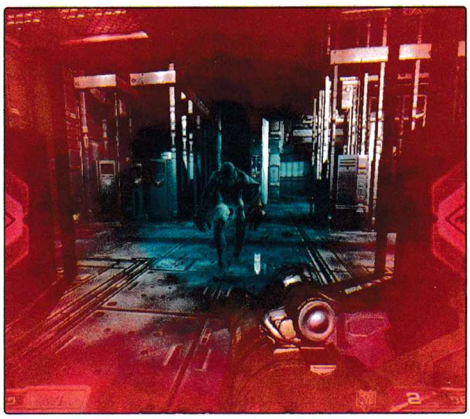
Противниците, от своя страна, не блестят с много мозък. В общия случай просто се опитват да ви прибарат отблизо, разчитат на бързината си, малкото разстояние до вас и непрогледния мрак. Единствено зомбясалите войници демонстрират нещо като тактика – търсят укрития и се подават, само когато ви стрелят. Но интелектуални глезотии като екипни действия, хвърляне на гранати и маневри за подмамването ви просто в DooM 3 не търсете.

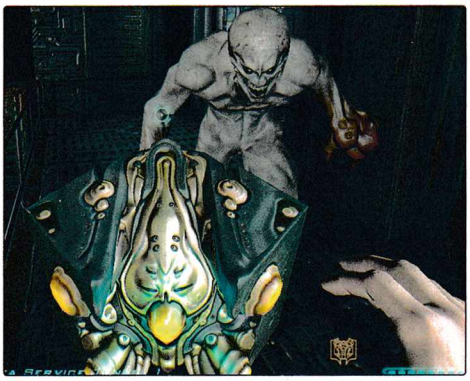
Тъмнината, от своя страна, играе специална роля в геймплея на тази игра. Причината за това е проста – третата част на DooM е изключително мрачна, а за зла участ нито едно от пушкалата ви няма вградено осветително тяло. На всичко отгоре не можете да държите едновременно своя фенер и някое оръжие. Така че обикновено ще ви се налага да се биете в почти непрогледен мрак. Създателите на играта вероятно са си мислели, че това е плашещо и създава допълнителен съспенс. В началото наистина е така, но после става дразнещо. А накрая – досадно... В интерес на истината започвам да си изграждам конспиративна теория, според която противниците не са надарени с добър A.I., за да може да се олекоти енджинът на играта. Но дали това наистина е така, едва ли някой скоро ще може да ми каже. ;)

И все пак не си създавайте превратно мнение. Геймплеят на DooM 3 не е лош. Просто не отговаря на свръхочакванията, с които беше натоварен. Макар че е доста стандартен, в него ще открием нелоши хрумвания като например дезориентацията на героя, когато понася удари (нараства с намаляването на неговото здраве). Или пък най-маниашки нарисуваните оръжия, които сте срещали в 3D-шутър. Щеше ми се обаче да бяха толкова и маниашки като оригиналност, а не да повтаряха с малки козметични промени арсенала от DooM I.

И все пак нещото, което може да закопае DooM 3, е липсата на достатъчно съвременен мултиплейър. Просто в наши дни трудно можеш да задържиш вниманието на някой екшън-фен само със стандартните Deathmatch, Team Deathmatch, Last Man Standing и Tournament. И то ограничени до четирима опоненти.

Момчил Милев



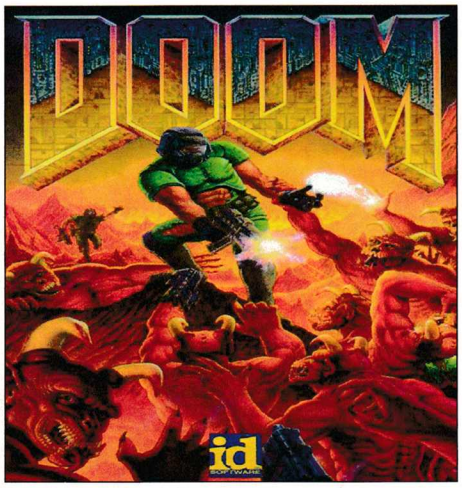


DOOM 3
The way it's meant to be played
NVIDIA
Albatron
GeFORCE™
6800 U
Albatron
6800 Ultra
256MB DDR III Memory
Bus: 256bit
Engine Clock: 400MHz
RAMDAC: 400MHz
Resolution: 2048x1536@85Hz
AGP 8X / 4X
TV & DVI output
includes: WINDVD Creator
Albatron
GF 6800Ultra
позволи си удоволствието
от играта
computers ARGUS
www.argus.bg Tel: [02] 866-01-71 | GSM Gateway: +359 887 41-41-35

Хроники на Обречените

... или как се стигна до DooM 3

Всичко в 3D шутърите започва нейде в далечната 1992-ра с излизането на една игра. Това, разбира се, е Wolfenstein 3D. Всъщност и тя има и свои родители – Castle Wolfenstein и Beyond Castle Wolfenstein, но те са пуснати само за едновремешните конзоли C64 и Atari 800 съответно през 1983 и 1984-та. Из нета има техни ромове и емулатори и ако искате, може да ги потърсите. Около 8 години са нужни на Wolf-а, за да се пресели в третото измерение. Революционната за времето си игра е публикувана от Apodee Software, Activision и GT Interactive – все още неизвестни и непопулярни фирми. Историята вече звучи изтъркано – вие сте войник от Съюзническите сили, пленен и затворен в замъка Волфенщайн и трябва да се измъкнете от там. По пътя си срещате и убивате много нацисти, техните кучета и различни други гадове, търсите ключове към следващото ниво, събирате крадени съкровища, скрити из катакомбите, биете се с босове на края на всяка част, откривате скрити места с разни екстри из тях и дори цели секретни нива! И все пак това е ПЪРВАТА игра от този тип и логично предизвиква невероятен интерес – за първата седмица са свалени



феноменалните за времето си 22 000 копия!

Това амбицира id и малко след това (18 септември 1992) те пускат продължение, наречено Spear Of Destiny. То е основано на легендата, че който притежава копието, с което е прободен Христос на кръста, ще стане безсмъртен (сага, която наскоро беше застъпена и във филма HellBoy). Втората част е правена на същия енджин, със същите оръжия, но в нея има нови нива, босове и изглежда малко по-добре благодарение на новите текстури. Публикувана е от фирмата FormGen. Колкото и странно да звучи, нито една от тези игри нямаше текстури по таваните. Системните изисквания и на двете игри в момента може само да предизвикат само кикот: MS-DOS 5.0, 640K RAM, 3 MB място на диска, процесор 386 на 33 MHz, карта с VGA графика, мишка и/или джойстик със или без Soundblaster. Такива бяха компютрите тогава.

Без да чакат славата да ги залее и опияни, на 10 декември 1993-та id Software пускат в продажба играта DOOM. Според официални данни след премиерата ѝ са изтеглени над 15 милиона shareware-копия, а колко още са разпространени от диската на диската – никой не знае. През 1994 DooM е оценена от Computer Gaming World като най-добра екшън игра и за най-добра игра за годината, за най-добър екшън от Академията за компютърни изкуства и наука, за най-добра игра за 1994 от Европейското компютърно търговско изложение ECTS. Печели също и наградата на PC Gamer за игра на годината и наградата на PC Magazine за "техническо превъзходство".

С появата си DooM

променя лицето на компютърните игри

завинаги. И макар че революцията на 3D екшъните започва от Wolfenstein 3-D, DooM е играта, която придава облик на жанра. Оръжията, които се появяват в нея, и мултиплейър режимът стават еталон за всяка следваща 3D екшън игра. Енджинът на DooM е революционен за 1993 г. Най-важното нововъведение след Wolfenstein 3-D е движението нагоре-надолу в пространството. Това позволява да се проектират по-истински нива – слизания и изкачвания с асансьорни платформи, падане в пропасти и т.н. Подът и таванът вече могат да бъдат на различно разстояние един от друг и стените вече не сключват задължително 90-градусов ъгъл помежду си. Това дава възможност да се направи по-разчупен дизайн, например ниски и тесни коридори или пък открити пространства.

В DooM противниците могат да ви обстрелват, когато са над или под вас, а за да ги убиете, е достатъчно да поставите мерника хоризонтално и да стреляте – играта ще се прицели автоматично по-нагоре или по-надолу (станало известно като autoaim). Енджинът

поддържа и различни "ефекти" като променлива светлина (това позволява да се направят тъмни коридори, мигащи лампи), подвижен и променлив под, таван и стени. По този начин са моделирани движенията на киселинните езера и лавата в играта. Възможно е да се направят и прозрачни стени. Всички обекти представляват спрайтове, което означава, че откъдето и да погледнеш предмета, той изглежда по един и същ начин. Графиката е VGA в резолюция 320x200 и 256 цвята. Музиката е мрачна и потискаща, което много допринася за цялостното въздействие. По проекта работи малък, но сплотен екип: Майкъл Абраш, Джон Кармак, Джон Ромеро, Дейв Тейлър. Художници са Ейдриън Кармак, Кевин Клауд, дизайнът е на Санди Петерсън, Шон Грийн, Джон Ромеро, а музиката е дело на Робърт Принс, който е правил озвучаването на много игри: от сериите на Commander Keen, през Blake StoOne: Planet Strike, Spear of Destiny, Wolfenstein 3D, Rise of the Triad: Dark War до Duke Nukem 3D и DemonStar...

След големия успех на DooM хората от id Software бързат да издадат

продължението

DooM II: Hell on Earth е пусната в САЩ и Великобритания на 10 октомври 1994 г. Разпространява се от GT Interactive. Енджинът и графиката не са променени, но определено специалистите от id не са си почивали след първата част. Резултат от това са 30 нови, по-обширни нива, цяла армия от допълнителни противници и още едно оръжие – любимата на всички двуцевка, чийто звук е незабравим.

Не закъсняват и положителните отзиви за играта. Първоначалните продажби възлизат на над половин милион копия, които впоследствие достигат до над 2 милиона! Списание Computer Games Strategy Plus избира DooM II за екшън игра на годината, PC World оценява DooM II като най-добрата нова екшън игра през 1995, избрана е и за най-добра Macintosh-игра. А през 1994 на id Software е връчена специалната награда The Golden Triad Award като "признание за първокачествен продукт"! По мое лично мнение с двуцевката детмач-битките станаха още по-интересни. DooM II е може би най-добре балансираната игра в мултиплейър.

Самото действие на Hell on Earth започва там, където свършва това на неговия предшественик. След полета си в адското измерение космическият рейнжър се завръща отново на Земята. И там намира същото, което е било в предишната част. Първите няколко нива са на Земята. След това маринът отива отново да посети Ада, този път, за да затвори портата към Земята отвътре...

Междувременно част от екипа на id Software започва да работи по бъдещата игра на фирмата (Quake), а останалите продължават да трудят по DooM.

Така се раждат Final DooM – нови 32 нива, развиващи се на луните на Юпитер и The Plutonia Experiment. Фабулата в него е следната: след последните опити да се затворят седемте порти на Ада (веднага се сещам за печатите в Diablo II), един все пак остава отворен. Вие, като ветеран в борбата с адски изчадия, отивате точно там, за да преборите Пазача на портата и да я затворите преди гадините да са нахлули в нашето измерение.

Последната официално излязла игра с това име

без да броим Windows-версията, е Ultimate DOOM. В него освен оригинала има и още една нова част – Thy Flesh Consumed, действието в които отново е наситено с разпарчатосване на мутанти в три епизода: Perfect Hatred, Sever the Wicked и още седем нива, правени специално за експерти по DooM. Thy Flesh Consumed е толкова труден, че 27-те от първата част ще ви се сторят като разходка в парка...

И тъй като всичко това не достига на изгладнения за още екшън геймър, ордата спасители на света започват да бълват безкрайно количество wad-файлове, правени от фенове, из ftp-та и Интернет-сайтове. Погледнете например тук: http://public.planetmirror.com/pub/idgames/levels/. Може да се намерят допълнителни нива с повече геймплей време от самата оригинална игра! Малко по-късно, след излизането на Heretic и Hexen, започват и омешвания на игрите – текстури, оръжия и герои от едната да се появяват за енджина другата.

Но и това не е достатъчно на феновете. Онези от тях, които разбират и от програмиране, започват да правят портове на поостарялата визуално, но все още велика игра. Идеята е да се осъвремени графиката чрез ползване на Direct3D или OpenGL, както и вкарването на CD Audio, OGG и MP3 поддръжка, добавяне на модерните режими за игра CTF, Team DeathMatch, и разбира се, игра в Интернет. По-важните и успешни портове, наложили се и досега, са: Win/GL DooM www.frag.com/doom/, DOSDoom www.frag.com/dosdoom/, CTFDoom www.captured.com/ctfdoom, ZDoom http://zdoom.org/, JDoom www.doomsdayhq.com/jdoom.php, както и Legacy DooM http://legacy.newdoom.com/, за които имаше материал в ранните броеве на списанието.

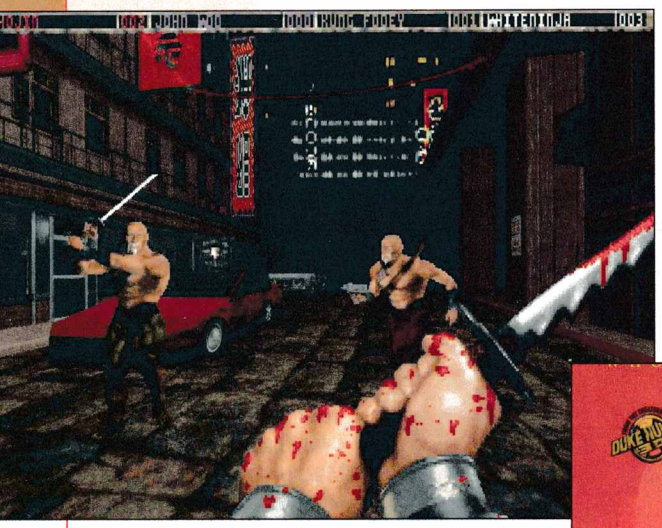
Има и още много подобни такива, подчинени на една-едничка идея:

DooM shall never die, only the players!

Пеню Дачев

30 КОМПЮТЪРА >> ДВА САЛОНА >> КЛИМАТИК
AMD Athlon [TM] XP 2600+
- - 80GB - -
- - Gforce 5500 128/128 - -
- - 1GB 3com - -
Internet & game nonstop
ZEN club :: Shipka 5 :: Sofia
ZEN club BONUS
плащате 3 лева
играете 8 часа
зала "Долната земя"
ул."Шипка"5 :: София

В средата на 90-те години светът на игрите беше обозрим и разбираем дори за малките деца. В съществуващите онова време популярни жанрове имаше само по няколко много добри заглавия. Боклуци по-скоро липсваха, защото все още не всеки вдъхновен прудльо ре-

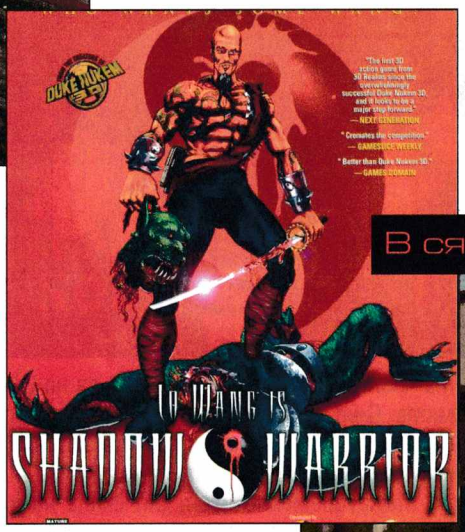


шаваше да се „пробва" в геймдизайна. Ако не играеш куестове или „Civilization", значи играеш Doom и Doom II. В средата на 90-те към тях се прибавиха Quake и изненадата на десетилетието – Duke Nukem 3D. Създателите му от 3D Realms дадоха на света алтернатива – триизмерни кланета в един по-шарен, по-вулгарен и влудяващо забавен свят (поне ако го сравним с мрачните подземия и катакомби на Quake). Макар че всъщност смятам да ви разкажа за Shadow Warrior, тези предварителни думи имат много общо с темата. Защото според мен Shadow Warrior беше по-добрият, истинският Duke – по-кървав, по-мръсен, по-вулгарен и по-щур. Нещо като Duke за ценители.

Shadow Warrior е официално публикувана през пролетта на 1997 година. В нея се разправя за нинджата Ло Уанг, който е тръгнал да коли наред. Какво ли? Ми разни чудовища и изверги, разбира се. Защо ли? Защото макар и добър по душа (както касапин в свинеферма), Ло Уанг желае справедливостта да възтържествува. Нашият герой е работил 20 години като професионален убиец за корпорацията Zilla Enterprises. Бил е част от специалното поделение на т.нар. shadow warriors – така да се каже:

"крем дьо ла кремът" на главорезите

В света на наемните убийци. Zilla разполага с огромна власт, а както учи историята,



властта развращава. Така в един прекрасен ден Ло Уанг открива, че неговите шефове имат злокобен план за бъдещето на Япония, включващ привикване на чудовища и изверги от отвъдното. За зла участ малко след откритието си храбрият нинджа се сблъсква очи в очи с гореописаната паплач. Тяхната първа задача – да убият оногова, който знае твърде много.

Shadow Warrior използва графичния енджин на Duke Nukem 3D, както и много подобен арсенал. Авторите на играта обаче са се погрижили да не разочароват никого като са внесли сериозни подобрения в геймплея. Така например Shadow Warrior е един от първите триизмерни екшъни, в който чудовищата разполагат с изкуствен интелект или поне дотолкова, че веднъж предизвикани, преследват жертвата си и в други помещения. Наред с това Ло Уанг може да управлява различни возила, както и да изтребва налитащите като мухи пълчища и със стационарни оръдия, които имат неограничени амуниции. Все неща, без които днес по-скоро е скучно да се джитка 3D-екшъни. За времето си обаче това беше повече от новост.

В средата на 90-те Shadow Warrior не беше харесана от градивната западна критика поради една основна причина: това беше може би

най-кървавата игра, правена до този момент

Въобще, като си спомня с умиление това време, мога смело да заявя, че такива хубави брутални и кървави геймки се правеха само тогава. Освен Shadow Warrior, горе-долу тогава се пръкна и Carmaggedon. А какво да кажем за първата част от поредицата Blood?! Днешните пуцалки вече бъкат с ограничения заради родителския контрол. Затова и извършваните убийства и безчинства се визуализират твърде бледо в сравнение с "оригиналите" от онова време. Не че насилието в киберзабавлението не е присъствало винаги – в Shadow Warrior обаче то бе едно качествено ново ниво – кръвта шуртеше и обливаше стени, подове, както и самия ниджа.

Трябва да се отбележи също, че мом-

В сянката на Duke Nukem 3D

четата от 3D Realms станаха известни с дебелашкия си хумор още с появата на Duke Nukem 3D. В следващия им проект пък Ло Уанг е обръгнал от живота килър с 20-годишен опит зад гърба си. Този човек има философия за живота (и смъртта), която не може да бъде оборена. На страницата на 3D Realms (www.3drealms.com) можете да откриете забавни WAV-файлове с реплики на Уанг от играта.

Shadow Warrior може би се появи твърде рано за времето си. Или обратното: закъсня с една обиколка. Напред, защото в някаква степен показваше нови неща в един жанр, доминиран до този момент от еднотипното изколване на гадини, появяващи се на предварително зададени места. Закъсня, защото твърде много насилие вече не се вписваше съвсем в концепцията за масовото културно явление, наречено компютърни игри.

Александър Бойчев

ZEN club
BONUS талон
плащате 3 лева
играете 8 часа
зала "Долната земя"
ул. "Шипка" 5 :: София

ИНТЕРНЕТ И ГЕЙМ ВЕРИГА

Inferno

ВЕРИГАТА С ЕВРОПЕЙСКО КАЧЕСТВО НА УСЛУГИТЕ!

7 ПРИЧИНИ ДА БЪДЕТЕ НАШИ КЛИЕНТИ:

1. ЕДИНСТВЕНО ПРИ НАС - ЛИПСА НА ШЕЛ
2. ЕДИНСТВЕНО ПРИ НАС - СЕДМИЧЕН КРЕДИТ до 10 лв.
3. ЕДИНСТВЕНО ПРИ НАС - СВОБОДНО ИЗПОЛЗВАНЕ на ФЛОПИ, CD, DVD и ПРИНТЕР, БЕЗ НАМЕСА НА ОПЕРАТОР
4. ЕДИНСТВЕНО ПРИ НАС - СОБСТВЕНА ПОТРЕБИТЕЛСКА СМЕТКА
5. ЕДИНСТВЕНО ПРИ НАС - БЕЗПЛАТНА ПОЩА до 50МБ
6. ЕДИНСТВЕНО ПРИ НАС - СОБСТВЕНО ДИСКОВО ПРОСТРАНСТВО
7. ЕДИНСТВЕНО ПРИ НАС - СВОБОДЕН ВХОД И СВОБОДЕН ИЗБОР НА КОМПЮТЪР, без НАМЕСА НА ОПЕРАТОР

ИНФЕРНО МЛАДОСТ - МЛАДОСТ 1 - ПАЗАРА, ТЪРГОВСКИ КОМПЛЕКС „РЕЯ“, 974 38 91
ИНФЕРНО ПЛИСКА - кв. ИЗТОК, ул. „Ат. ДАЛЧЕВ“ /СУПЕРА до кино ИЗТОК/, 0887 591 499
ИНФЕРНО СТУДЕНТСКИ ГРАД - блок 22Б /срещу РУМ - Четворката/, 0887 593 739
e-mail: office@inferno.bg

ВАЛИДЕН ЗА КЛУБОВЕТЕ ИНФЕРНО
1 ЛЕВ
ДО 30 АВГУСТ

2004-та е щастлива за всички компютърни фенове на коженото кълбо – преди известно време се появи UEFA Euro 2004, а до два месеца ще се пръкне и тазгодишната FIFA. Не знам как на EA Sports не им омръзна да измислят все свежи идеи, с които обогатяват геймплея на най-популярния футболен симулатор за PC. Но е факт, че с всяка следваща част той става все по-добър.

Нова година, нова FIFA

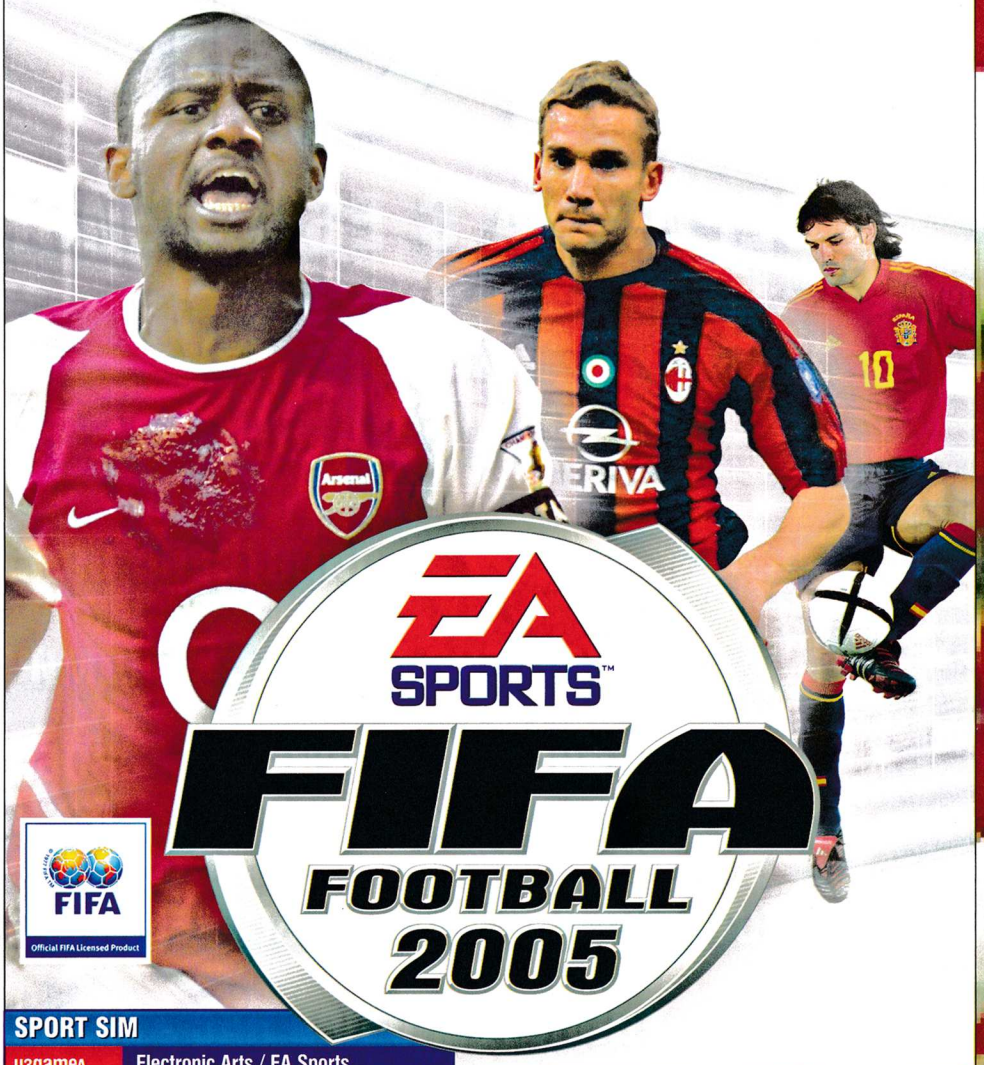
Промените във FIFA 2005 в сравнение с изданието от миналата година са свързани предимно с геймплея, тъй като основните критики върху тази футболна поредица, са свързани с изискването за все по-висок реализъм.

Първият въпрос, на който феновете държат да знаят отговора, е доколко е подобрен контролът над топката. В новата част особено много ще е наблегнато на начина, по който играчът ще си взаимодейства с нея в първия момент, когато тя достигне до него (независимо от височината, на която се намира). Обещанията са това съприкосновение вече да е реалистично. Досега топката просто се залепваше за крака на футболиста и си стоеше там като по чудо до момента, в който той не стреля или не подаде на друг.

За да направят играта още по-привлекателна във визуално отношение, разработчиците са добавили нови анимации и индивидуални точки на сблъсък в телата на всеки от играчите (които отчитат игра с крак, глава и гърди). При това положение първоначалната реакция на футболиста е много по-плавна и по-реалистична. От това, което мога да видя до момента в появилите се мини-трейлъри на играта, спокойно заявявам, че в това отношение момчетата и момичетата от EA Sports са се справили отлично. Същевременно тяхната нова система, наречена

"Някой някога бе казал, че футболът е важен, колкото живота и смъртта. Аз заявявам, че той е много по-значим дори и от тях"

Бил Шанкли, легендарен мениджър на Ливърпул

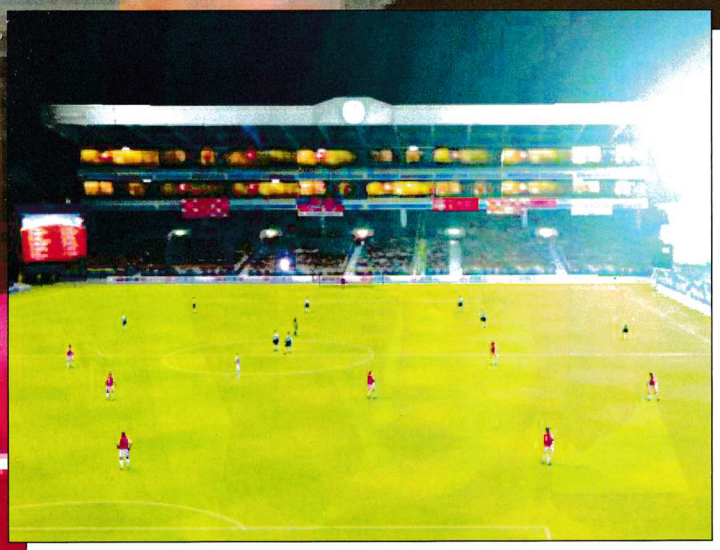


SPORT SIM	
издател	Electronic Arts / EA Sports
сайт	http://fifa2005.ea.com
излиза	октомври 2004
платформа	PC, PS2, X-Box, GameBoy, GameCube

First Touch

на практика ви позволява да контролирате топката в желана от вас посока, веднага щом тя се гарира до крака ви – да се завъртате, да се движите наляво и надясно и т.н. Всичко това става с помощта на едно доста ефективно и същевременно интуитивно управление. Ако пък играчът, който трябва да получи топката, тича с бясна скорост по терена, с едно натискане на клавиш ще може да правите така, че той да я пласира пред себе си без да губи своята скорост.

На следващо място FIFA 2005 ще моделира движенията на играчите и поведението на топката много по-реалистично от преди. Например, когато решите да смените посоката, в която даден футболист тича, той вече няма да спира рязко, за да направи пас или да се опита да пресече топката, за да й удари една главич-



ка. Напротив – човекът ще се извие плавно и при тази маневра дори може да се пльосне на земята, както често става и в истинския футбол.

Козметични подобрения

Играта около страничните линии на игрището е също доста подобрена. Преди беше особено драматично, когато футболистът без да иска просто риташе топката извън очертанията, независимо от нашите къртовски усилия да се опитаме да стигнем до нея или да я овладеем в това пространство. Във FIFA 2005 ще можем съвсем спокойно да си припкаме край страничните черти, без да се притесняваме, че коженото кълбо може да излезе в тъч например. Футболистът просто ще прави автоматично абсолютно всичко възможно, за да предотврати това.

Очаква се също, че системата "Off the Ball", на която бе особено наблегнато в миналогодишната FIFA, и която беше страхотна, но не особено добре реализирана идея, сега ще много по-изчистена и усъвършенствана. Когато поемете управлението на футболист, който не притежава топката, ще имате възможност например да се опитвате да я отнемете от противника, да се бутате, за да си проправяте повече свободно пространство, да направлявате останалите си играчи, докато някой от тях изпълнява тъч и т.н.

Друг основен въпрос е как ще стои проблемът с атмосферните специални ефекти, които по странни стечения на обстоятелствата, липсваха във FIFA 2004. Да, този път дъжд ще има и ще си вали като пич и да, това ще се отразява пряко на поведението и на топката, и на играчите по терена.

Съдията – пе*****

Неинтерактивните сцени също са пипнати: особено тези, при които играч получава официално предупреждение или когато футболистите недоволстват при дадено решение на рефера - те започват да се карат с него или да се гледат злобно помежду си. Или пък тогава, когато съсътезателите куфеят пред публиката...

Играчите ще действат по един доста по-индивидуален и реалистичен начин за разлика от преди. FIFA 2005 например ще се съобразява с това какъв точно е мачът, който играете. Например ако е финал за купа и някой от футболистите бъде възнаграден с червен или жълт картон, той ще започне да се репчи на съдията, дори може да се опитва да му фрасне една тупаница в мутрата и т.н., а съотборниците му ще се стараят всячески да го укротят. Но ако срещата е приятелска, няма да се стига до подобни ексцесии. Нещастникът ще възприеме картона по-нормално, дори може да прегърне съдията и да започне да му говори нещо с полуотчаяна физиономия, кимайки разбиращо така, сякаш влиза в положението му.

TV FIFA

FIFA 2005 ще предложи и една по-телевизионна атмосфера. В отделни моменти по време на мача, и особено няколко минути преди началото, камерата ще се движи над превъзбудената публика, ще показва как играчите загряват и т.н. Между другото, виковете на хората и репликите на водещите са записани изцяло наново. От EA твърдят, че публиката ще повишава и снижава силата на възгласите си в зависимост от напрежението на терена.

Много по-големи възможности ще имаме и при създаването на играчи. С помощта на т.нар. Create-A-Player енджин ще можем да определяме физическата структура на футболиста, неговият тип мутра (големина и размер на брадичката, вежди, очите, устните и врата, плюс, естествено – цвета на кожата), вида коса, наличието или отсъствието на татуировки и т.н.

Режимът "Кариера" също ще е пипнат тук и там. Той ще ви даде възможност да се изживявате като мениджър, който ще трупа слава, извеждайки своя тим на върха, и ще търси постоянно начин да спечели повече пари в продължение на максимум 30 сезона. За да бъдете максимално ефективни, ще трябва да си наемете и екип от "офанзивни" и "дефанзивни" треньори, медици, имиджмейкър и т.н. Във FIFA 2005 геймърите ще могат да избират измежду 350 отбора (20 лиги и 40 национални тимове) от 20 страни (САЩ, Англия, Аржентина, Италия, Австрия, Корея, Белгия, Мексико, Шотландия, Бразилия, Холандия, Швейцария, Норвегия, Полша, Германия, Дания, Португалия, Испания, Швеция и Франция) и над 15 хиляди напълно истински лицензирани футболисти. Също така играта запазва т.нар. опция Football Fusion, чрез която в миналото издание имахте възможност да играете и да ръководите един и същи отбор и във FIFA Soccer 2004, и в Total Club Manager 2004.

По всичко личи, че тазгодишната FIFA ще се постарае да поправи много от грешките на изданието от 2004. Поне на теория. А в края на октомври ще разберем и дали това е така и на практика.

Владимир Тодоров

BLOODRAYNE 2

Отново ще сваляме нацисти със сексапил, засмуквания и двойка остриета!

Преди година на пазара за електронни развлечения се появи възможно най-сексапилният виртуален задник на всички времена по личната ми преценка. Въпросната седалищна част принадлежи на Кървавата Райна – полувампир, получовек, полуубиец и тотална прелъстителка. Приета в американско тайно общество за борба с паранормалното (създадено в отговор на нацисткото Тул), тя използва всичките си специални умения, за да се превърне в един от най-ценните наемни убийци на янките и един от най-големите ужаси за германските генерали и главнокомандуващи. В крайна сметка изсмукахте каквото можахте от тях в първата серия на играта, а във финалното филмче пределно ясно ни се каза, че продължение ще има. Е, за щастие то вече е близо пред нас.

Под прикритието на нощта

Сюжетната линия на BloodRayne 2 ще е пряко продължение на тази от първата игра. Изглежда татенцето на Rayne, продал душата и услугите си на Райха, е готов да изправи света пред т.нар. Вампирски апокалипсис. Крайната му цел е кръвосмучещите твари да бродят необезпоковано из света на смъртните и да господстват над него. Това би било възможно само с машината, наречена "Shroud" (англ. – покров, покривало), блокиращо слънчевите лъчи и негативното им влияние върху "расата на нощта"... Или казано с други думи: в продължение на около 10 глави от играта ще се вселите отново в сексапилното тяло на младата полувампирка и ще се опитате да го начукате на бащичкото.

THIRD PERSON ACTION	
издател	Majesco/Terminal Reality
сайт	www.bloodrayne2.com
излиза	октомври 2004
платформа	PC, PS2, Xbox

Това, което превърна първата част в отлична игра, бе екшънът. Трудно мога да се сетя за по-кървава и адреналинова игра, в която действието се развива със светкавична скорост, умело преплитайки Max Payne-ски престрелки с Matrix-стил ръкопашни схватки. А черешката върху мелбата бяха паранормалните телекинетични умения на мацето. Проблемът обаче беше не в динамиката, а в повторяемостта – малко след средата играта ставаше доста монотонна и единствено добре развитата история подтикваше играча да изгледа финалните надписи.

Нека сега видим какво ни обещават от Majesco за втората част:

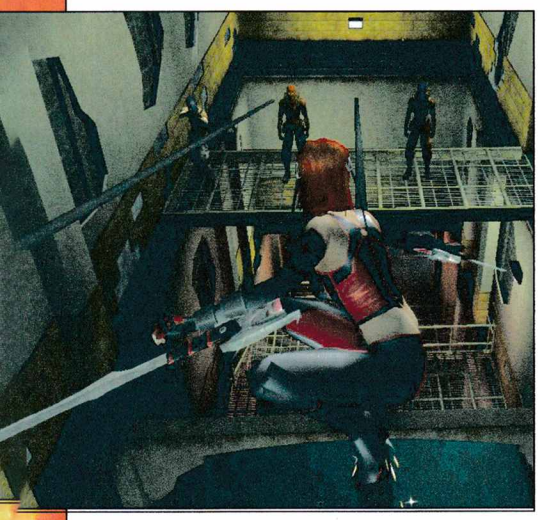
На първо място това ще е

новата физкултурна подготовка на Райна

Освен с обогатен арсенал от пуцала мацето е научило и няколко нови акробатични трика, с които да се хвърля на нацистките вратове и им пийва соса до сухо. Екипът, работещ по играта, явно е поразцъквал в свободното си време Prince of Persia, защото Райна ще може да се премята и приплъзва по стените, да се залюлява на въжетата, да прави салта по вертикала и хоризонтала. Но за разлика от главния герой в Принца, тя няма да губи стрелковите си умения, докато е залепена за някоя стена.

Но само акробатиката не е достатъчна за набиването на радикални идеи в кратуните на есесовски бойци. Запазили остриетата си като главно оръжие от първата игра, ще можем отново да ги употребим в близък бой, използвайки едно от възможните 30 комбота от удари. Него пък можем да завършим с някое от 12-те специални движения за умъртвяване, доста подобни на Fatality-тата от Mortal Combat. Ако и това не ви е достатъчно, то ще имате на разположение и няколко свръхестествени умения, свързани с вампирския произход на героинята, като например Blood Fury и Ghost Feed. Всички тези специални номера ще са добре и плавно раздвижени, а съдейки по моушън кепчъринга на фигурите в първата игра, особено при изпълнение на бойните техники, съм повече от склонен да повярвам на обещанията.

Самите комбота няма да са на разположение още от самото начало. Ще трябва да си ги спечелите с течение на играта. Но веднъж влезли в "инвентара" ви, ще можете да ги използвате когато и както си поискате. Не всички техники ще са насочени към обезкървяване на противниците – някои от тях ще ви пома-



гат да избягвате куршуми или със стилно движение да се приплъзнете до поредната жертва и да я обезглавите. Освен това вече ще можете да "заключвате" вниманието си върху определена цел, като това ще променя и ударите ви.

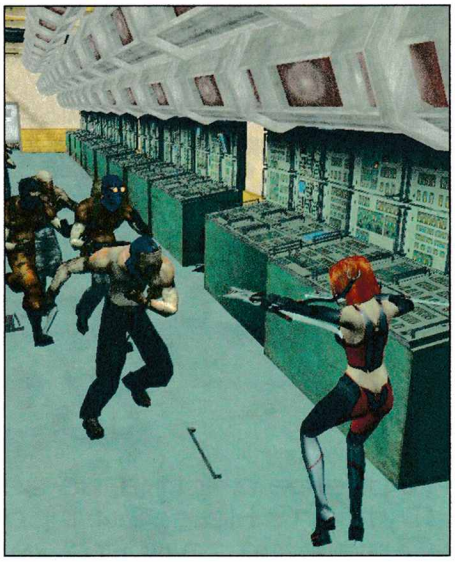
В допълнение към остриетата си Райна ще разполага с

шест типа огнестрелни оръжия

всяко от които ще има поне едно ниво на ъпгрейд. Докато в първата игра постоянно трябваше да си търсите амуниции за тях, то в продължението ще използвате възможно най-качествения ресурс за презареждане – кръвта. Това ви освобождава от периодичните заебавания на екшъна, в които се впускахте да търсите поредната кутийка патрони. При положение че така или иначе ще смучете здраво, за да поддържате усмивката на лицето си, този проблем изчезва. И говорейки за смучене, не мога да не спомена, че Рейни отново ще може да се хвърля на опонентите си.

Последната част от инвентара ви е харпунът, с който в първата игра привличахте мъжкото внимание и вратове. Вече ще можете да го използвате не само да примъкватe нещастниците към себе си, но и да ги развявате насам-натам, блъскайки ги в стени или направо в дружките им. Също така той ще участва и при решаването на някои от пъзелите, в които единствено с тяло, прикрепено към върха му, ще можете да достигнете някой бутон или ключов елемент в хиперинтерактивната среда на играта.

Авторите на BloodRayne 2 обещават, че взаимодействието с околните предмети ще е максимално реалистично. Всичко, което видите, ще може да бъде изпотрошено: стените, обзавеждането на помещенията, дори огромните каменни колони. Но така и трябва да е, при положение че високото ниво на интерактивност от гъзарийка се превърна във



MOVIE BRAKE

Във филма HellBoy един от лошковците, с изключение на половата принадлежност и политическите си пристрастия, е точно копие на Райна. Или поне що се отнася до уменията му. Ако не можете да чакате до излизането филма по играта, то може да се задоволите и с това.

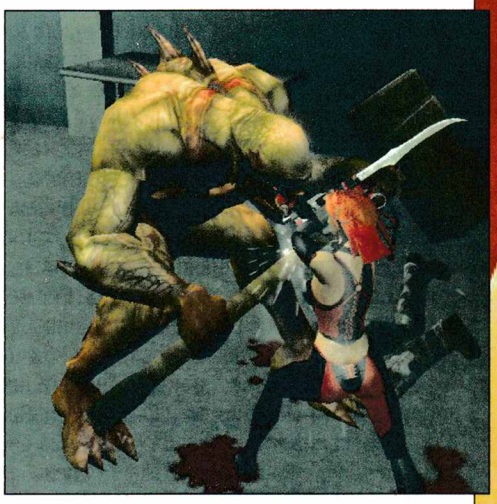
важен елемент за всяко заглавие, което смята да претендира за "модерност". BR2 ще разчита изключително на този елемент, за да подобри геймплея не само по отношение на чувството за реалност, но и в посока креативност и съобразителност от страна на играча.

Светът на играта

ще е максимално доближен до реалния и всяка една частичка от него ще се подчинява на добре познатите ни физични закони. Например в една ситуация Рейни е заклещена в стая с приближаващи врагове. За да се измъкне, тя трябва да хвърли N брой тела в огромния вентилатор на единия ѝ край, докато роторът му не се заклещи с кървави останки и не спре, отваряйки на мацето път за бягство.

Между другото, не оставайте с впечатлението, че нашата героиня е полубожество с неограничени сили и способности и минава през вразите като валяк. Там, където качеството на противниците е намалено, то ще се допълва с количество, а нацистите, въоръжени с MP-та, ще са само върхът на айсберга от свръхестествена сволоч, с която ще се сражавате.

Глупаво е да се смята, че в графично отношение няма да има подобрения. От друга страна пък, толкова често са ни обещавали "баси и графиката, копеле", а след това сме оставали разочаровани. Затова ще се сдържа от коментар по темата в случая, пък и нали си знаете традиционното: бомбастични модели, много полигони, такива ми ти работи... Докато не го видя с очите си, оставам скептик с големи очаквания. Поне в едно съм сигурен – играта ще защити Blood-а



в името си, разпилявайки по мониторите ни глави, ръце, крака, уши, малки космати нещица и други крайници. Така че пригответе си легенче и ако приемете съвета ми – нека е от по-големите. Ето защо чакам с нетърпение заглавието. За вас не знам, но бих искал отново да разходя дупарата на Райнчето.

Георги Панайотов

P.S. Самият факт, че играта излиза на три платформи, може да означава или невероятна маркетингова стратегия на издателя, или наистина много качествено заглавие. Надявам се и на двете.

GAMES X extreme
КОМПЮТЪРНИ КЛУБОВЕ "ЕКСТРИЙМ"- ПЛОВДИВ
www.x3m-games.net
AMD Barton 2500+, DDR 256MB, GeForce FX 5600, 19"Samsung, Logitech Mouse
60 КОМПЮТЪРА + 30 КОМПЮТЪРА
Пловдив ул."ген.Д.Николаев"33
NEW
в кино "Фламинго" (само на 20 метра)
EXTREME - BONUS
ПЛАТИ 1 ЧАС
ИГРАЙ 2 ЧАСА
КОМПЮТЪРНИ КЛУБОВЕ "ЕКСТРИЙМ"- ПЛОВДИВ

Мислили ли сте какво правят поданиците на Нейно Величество кралица Елизабет, когато пословичният английски дъжд се настани в живота им? "Пият чай" е първото, което ми хрумва. Но се оказа, че имат и по-интригуващи занимания, а именно да играят билярд. И понеже англичаните държат на уникалността, играта е известна като снукър и има своите особености. Играе се на типичната тапицирана в зелено маса, с шест джоба, с водеща бяла топка и още 22 такива, които са със същата големина като при класическия билярд. 15 от тях са червени и носят по 1 точка, останалите са по една и оцветени съответно в жълто (2 точки), зелено (3 точки), кафяво (4 точки), синьо (5 точки), розово (6 точки) и черно (7 точки).

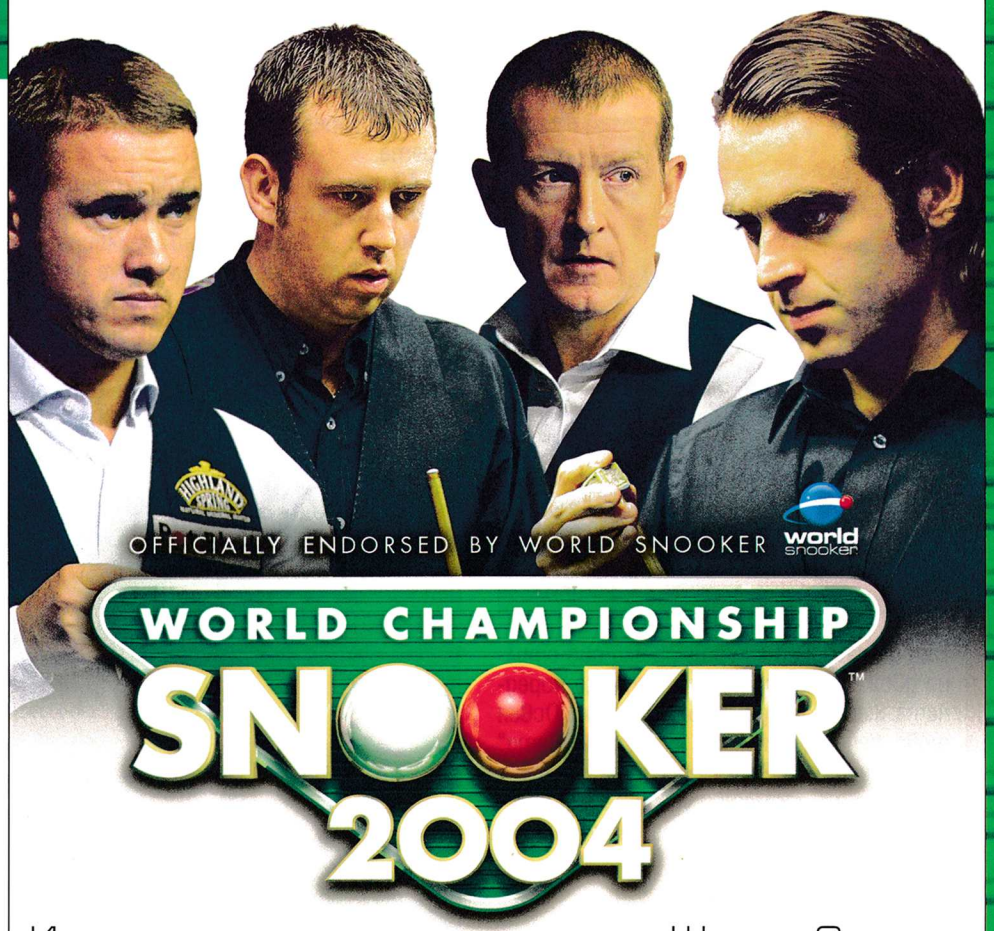
От името на World Championship Snooker 2004 става ясно, че именно това е

лицензираната игра

която пресъздава снукър и то на световно ниво. Турнирите се провеждат в легендарната Crucible Theatre с участието на първите 30 в световната ранглиста, плюс именити играчи като Stephen Hendry, Mark Williams, Steve Davis, Ken Doherty. Освен това е включен не само световния шампионат, но и престижният турнир The LG Cup, в който ще премерите сили срещу 128 противника! Докато се борите да ви признаят за играч номер едно по снукър, ще мине доста време, както се случва и в реалния живот, разбира се. Очакват ви няколко сезона с квалификационни мачове, докато наистина стигнете до участия на световно ниво. Но по време на тези подготовки поне печелите пари, с които ще може да ъпгрейдвате екипировката си, пазарувайки от виртуалния снукърски магазин. Куул!

СИМУЛАТОР

графика	
звук	
геймплей	
общо	
	1 CD
издател	Codemasters
сайт	www.codemasters.co.uk/snooker2004/
хардуер	Pentium 1.4 GHz, 256 MB RAM
софтуер	Windows All, DirectX 9
платформа	PC, PS2, Xbox



Играе се с топка, на зелено поле. Що е то? Футбол? Не-е... Билярд! Снукър, за да сме още по-близо до истината!

World Championship Snooker 2004 предлага така наречения Trick shots mode, който е наистина вълнуващ начин да разберете доколко сте напреднали с

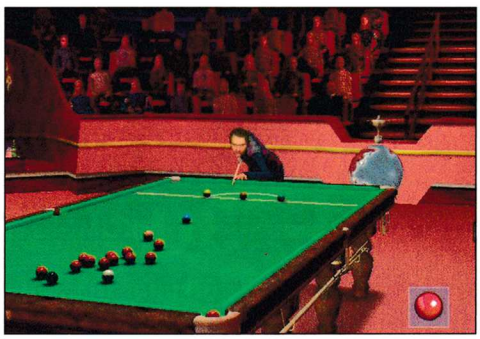
боравенето с топките и стика

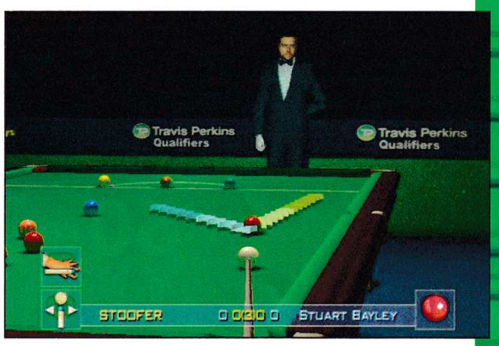
Управлението им е наистина елементарно и е в синхрон с user-friendly интерфейса. Classic matches mode пък предлага опция за пресъздаване мачовете, приети за класика в жанра. Ако пък се уморите от многото търкалящи се сфери, Pool mode позволява и варианти с 8 и 9 топки.

Като цяло атмосферата на игра ми напомня на телевизионните състезания по Eurosport, които съм гледал, любувайки се на хипопотамското спокойствие на въпросните господа в строго облекло. Всъщност черният панталон, ризата и елек плюс папионка са униформата на играещите билярд, които в World Championship Snooker 2004 изглеждат направо като живи. Енджинът на играта позволява да се наслаждаваме на анимирани движения между отделните удари или да наблюдаваме как противникът преценява своя удар, а след това почива в кожените столове, отпивайки минерална вода. Реалността на визията се допълва и от коментарите на снукър-гуруто John Virgo с емоционалния му маниер на изразяване. Публиката ще аплодира всеки успешен удар, а звукът от търкалящи се топки допълва усещането, че наистина това се случва именно на вас.

Наистина, в снукъра няма екшъна, типичен за футбола или състезанията с коли. Но пък тук властва концентрацията, прецизността на удара и спокойствието на духа. И евала на Codemasters, които продължават да усъвършенстват симулацията на тази на пръв поглед скучновата игра. И ако ви е самотно срещу AI играчите, пробвайте играта през GameSpy – ако сте наистина добър, ще се разчуе по света. :]

Васко Чаворски





GAMES X
Вземи своята безплатна КЛУБНА КАРТА за да играеш повече и да плащаш по-малко!
КОМПЮТЪРНИ КЛУБОВЕ "ЕКСТРИЙМ" ПЛОВДИВ

ЕЛАТЕ И СЕ ЗАБАВЛЯВАЙТЕ С ЛЮБИМИТЕ СИ ИГРИ!

Ние знаем какво иска истинския геймър...

и знаем как да му го дадем!

Ние сме истински професионалисти

- *Можем да накараме DOOM 3 да върви напълно перфектно*
- *Готови сме за Half-Life 2*

DOOM 3

Начинът, по който е създаден да се играе

Вижте разликата с NVIDIA новите ни видеокарти трепач FX5900

МАТРИЦАТА

WWW.MA3X.NET

Адреси на клубовете:

Ma3x 1: ул. "Крум Попов" 64
Ma3x 2: бул. "Янко Сакъзов" 14
Ma3x 3: ул. "Неофит Рилски" 70
Ma3x 4: ул. "Бистрица" 2
Ma3x 5: ж.к. "Св. Троица" (на ъгъла на ул. "Русе" и ул. "Варна")
Ma3x 6: ж.к. "Младост 2", Деница
Ma3x 7: ж.к. "Люлин 3", бл. 417
Ma3x 8: ул. "Скайлер" 41

Изброените адреси са в гр. София

Тази есен започва истинска кървава баня

VAMPIRE THE MASQUERADE BLOODLINES

Спомняте ли си времето, когато бяхме малки и невръстни и се ужасявахте при споменаването на думата "вампир"? Имахте ли чувството, че всеки път, когато останете сами в тъмното, отнякъде ще се появи едно от тези страшни създания на нощта, надарени с огромна сила, остри зъби и неистово желание да изсмучат кръвчицата от вените ви до последната капка? А може би, силно впечатлени от някой филм с вампири, сте мечтали да се превърнете в един от тези кръволочещи зверове, да започнете да кръстосвате покривите на сградите в града и да търсите жертва, в чийто врат да забиете зъби и да усетите насладата от стичащата се по лицето ви алена течност...?

Независимо какъв е отговорът на всичките тези фундаментални въпроси, появата на Vampire: The Masquerade – Bloodlines ще е добре дошла за вас, защото тя ще разсее страха ви от вампирите и ще ви помогне да се превърнете в един от лордовете на нощта.

Half a Vampire-Life

Това не е първата игра, която се основава на настолното RPG на White Wolf. Ако си спомняте, преди няколко години Activision издадоха Vampire: The Masquerade – Redemption. Сега, за разлика от тази стара диаблоподобна (но напълно триизмерна) ролева игра от трето лице, творението на Troika е доста по-амбициозно и по-всяка вероятност ще се окаже доста по-успешно. Ако някой има съмнения в способността на това геймстудио, нека ви кажа следното: то е съставено от хора, които са работили върху първата и втората част на постапокалиптичния Fallout. Освен това те са отговорни за появата на игри като Arcanum и The Temple of Elemental Evil.

RPG	
издател	Troika / Activision
сайт	http://www.vampirebloodlines.com/
излиза	октомври 2004
платформа	PC, PS2, Xbox, PS2, GameBoy, Mac

Като за начало обаче се стори малко странно, че Bloodlines ще бъде изцяло триизмерна геймка с гледна точка и от първо, и от трето лице. Все пак до този момент компанията предпочиташе вече поостарялата изометрична перспектива. Но това решение е донякъде оправдано – играта ще се захранва от забележително красивия и мощен енджин Source, който много скоро ще видим в очаквания от всички ни Half-Life 2.

Неочаквана вампирилизация

Благодарение на подкрепата от страна на White Wolf, Troika Games са успели да съчинят един напълно оригинален сюжет, който до момента не се е появявал в някое от изданията на настолната ролева игра. Действието в Bloodlines се развива точно преди книгите за "Времето на Страшния съд", които описват края на вампирския свят. За разлика от Redemption, където главният герой се моткаше от град на град и от едно десетилетие в друго, мястото в настоящата игра е ограничено единствено до Лос Анджелис. Той е разделен на четири основни територии – център, Санта Моника, Холивуд и Чайнатаун.

В самото начало вие ще сте един съвсем обикновен хилав човечец, който на бърза ръка ще бъде превърнат във вампир от местно изчадие на мрака. Но изведнъж се оказва, че това е станало без съгласието на вампирския принц, който се опитва да впие зъби и нокти в сърцето на града и да бъде негов пълновластен господар. В измислената от White Wolf вселена всяко голямо селище се управлява от един такъв кръволочещ тип, чиято длъжност е поверена от Симарила – секта, пазена в строга тайна и далеч от очите на простосмъртните (неслучайно

една от думите в заглавието е Masquerade – буквално означава маскарад, предрешване или лъжлива външност). Тя е създадена някога, много отдавна от седемте вампирски клана... И така, когато принцът научава за случилото се, той изпада в необуздана ярост и убива отговорния за вашата съдба кръвопиец. За щастие обаче той запазва живота ви, взима ви под своя закрила и започва да ви кара да вършите неговата мръсна работа.

Оттук насетне начинът, по който ще водите живот на вампир в Света на тъмнината, ще бъде оставен изцяло на вашата жажда за кръв.

Свръхестествени умения

В Bloodlines ще можете да играете от името на мъжки или женски вамп, на когото в даден момент от действието ще бъде предоставена възможността да се присъедини към един от седемте клана на Симарила – Малкавиан, Носферату, Тремер, Бружа, Гангрел, Тореадор или Вентру (те имат собствени амбиции и желаят да се доберат до мощен артефакт). Всеки един от тях ще ви надари с характерни за него свръхестествени способности (дисциплини). Например да речем, че решите да застанете на страната на Малкавиан. В такъв случай ще можете да подлудявате хората и да виждате неща, които другите вампири не могат. Носферату пък ще ви посвети в умението да се скривате в сенките и да ставате невидими за очите на останалите. Чрез Тремер ще имате силно изострени сетива и с помощта на своята воля ще карате другите да правят това, което вие искате. Членовете на Бружа, от своя страна, разчитат предимно на физическата си сила и използват кръвта, за да подобряват бойните умения. Гангрел са единствените, които могат да общуват с животните и често се преобразяват в различни зверове. Ако се присъедините към Тореадор, ще сте способни да се измъквате от на пръв поглед невероятно заплетени ситуации и ще омайвате простосмъртните. И накрая идва ред на Вентру. Вампирите от този клан притежават невероятно силни психически възможности.

Съвсем естествени способности

Освен тези т.нар. дисциплини, ще може да изучавате и подобрявате и други "по-обикновени" способности, които са достъпни и за седемте клана. Те са разделени на три групи – таланти (атлетичност, хитруване), умения (ръкопашен бой, стрелба с оръжия, промъкване) и знания (боравене с компютри, финанси). Техният брой надвишава цифрата петнадесет, така че не се притеснявайте – ще имате достатъчно голям избор да развивате своя вамп в зависимост от вашите предпочитания.

Всеки герой ще притежава и няколко основни характеристики, които ще бъдат разделени в три основни категории – физическа (сила, сръчност и издръжливост), социална (чар, манипулация и външен вид) и умствена (силно усещане, интелигентност и съобразителност).

Да бъдеш социален вампир...

Наред с ръкопашния бой (по време на който ще можете да изпълнявате и някои много готини комбота), стрелбата с оръжия и смученето на кръв, воденето на диалози с NPC-та ще бъде не по-малко важен елемент от геймплея на играта. Репликите ви ще варират от учтиви до отегчени и дори враждебни. Те ще се отразяват пряко на цялостното развитие на играта. Бъдете сигурни, че ще са пълни с неблагоприлични изрази от типа на: "Ей, майка ти сортира чорапи в ада!" и "Бейби, искаш ли да вния зъбите си в сочната ти дупара?". Bloodlines ще е натъпкана до козирката и с адски разнообразни куестове, чието изпълнение може да стане по няколко различни начина. Естествено, някои от тях ще са задължителни, а други просто ще ви разсейват от основния сюжет и ще ви помагат да научите това-онова за Света на тъмнината.

По всичко личи, че тази нова ролева игра на Troika се очертава като истинска кървава баня. Освен че ще смучете литри гъста червена протоплазма, ще можете да карате хората да си изповръщат вътрешностите до припадък или да карате съдържанието на вените им да кипва до такава степен, че да избухне и да разкъса телата им на малки парченца. Дори ще можете да забавяте времето в стил "Матрицата" и Max Payne. Така че нямам търпение да стана вампир. А вие?

Асен Георгиев

нови и употребявани компютри, upgrade, части

D3UnHuman
$ 499.00
AMD XP 2500+, FSB333
QDI KT600/DR400/LAN
512MB DDR400 /2x256/
2 channel DDR enabled
GF FX5600XT/128 DDR/
with TV-Out
40GB MAXTOR /7200
DVD-ROM LG IDE 16/40
1.44FDD , KBD, MOUSE
CASE ATX / ColorSit
S-0401

D3UnHuman
$ 549.00
AMD XP 2600+, FSB333
ABIT NF7/NF2 ULT400/
512MB DDR400 /2x256/
2 channel DDR enabled
GF FX5600XT/128 DDR/
with TV-Out
120GB MAXTOR /7200
DVD-ROM LG IDE 16/40
1.44FDD , KBD, MOUSE
CASE ATX / ColorSit
R-0408

D3UnHuman
$ 899.00
AMD XP 3000+/FSB400
ASUS NFORCE2/LAN
1GB DDR400/2x512MB/
2 channel DDR enabled
Sapphire Radeon 9800
Pro 128MB with TV-Out
160GB SATA/7200/8MB
DVD-ROM LG IDE 16/40
1.44FDD , KBD, MOUSE
CASE JNC-ATX /300W
D-0430

подарък
MP3
player
64 MB
за
Всяко
D3 PC

www.mobiletrade.co.nr/pc (02) 76 40 70, 0898785695

В разгара на лятото настъпи времето на супергероите. Казвам това по повод появата на филмите Spiderman 2 и Catwoman. Не ми е ясно защо продуцентите са решили, че имаме нужда от комиксови притчи за доброто и злото точно през големите жеги, но това е тема на друг разговор. Премиерите на въпросните киноленти бяха подобаващо шумно отразени от медиите навсякъде по света. Както знаете, рекламата е много важна. И сега идва най-интересното. Едновременно с излизането на филмите по кината, на пазара се появиха и техни геймблизнаци. И човек започва да се пита дали вече игрите трайно не са се превърнали в част от рекламната кампания и мърчандайзинга на блокбъстърите. В тази статия ще ви разкажа за Catwoman-играта, за да можете да си отговорите сами на този въпрос.

Новото отроче на EA Games следва напълно еднакъв сюжет с филма. С две думи: дава ви се възможност освен да изгледате кинопродукцията – и да я изиграете. Тоест идеята е: една история – двойно забавление. Доколко са успели да се справят със задачата гигантите от Warner Bros. и Electronic Arts, ще споделя с вас чак в края на това ревю. Навсякъде в играта услужливо ви се напомня, за да не забравите, кой всъщност играе главната роля на големия екран. А това е носителката на Оскар, съблазнителната шоколадова гърла Холи Бери. Дизайнерите са се постарали основният персонаж, с който ще се впуснете в приключенията, достатъчно ясно да прилича на актрисата. И да не ви се вярва, това е факт: Жената Котка е чернокожа. Разбира се, доколкото може да се види от латексовия ѝ костюм. В това няма нищо лошо, да не ставаме расисти, но все пак е малко странно, нали? Но не може да се отрече, че ще имате удоволствието да командвате една от най-сексапилните героини. И понеже Catwoman е екшън от "трето лице", през цялото време ще се наслаждавате на гъвкавото ѝ тяло.

Комиксов сюжет

Сега е време да ви осветля относно основната линия на интригата, върху която се градят както киноверсията, така и геймизданието на комикса. Действието проследява необикновения живот на скромната и затворена в себе си Patience Philips. Тя е плах графичен дизайнер в рекламния отдел на огромна международна козметична компания. Основната ѝ задача в Hedare Beauty се състои в подходящото представяне на нов революционен продукт против остаряване.

Именно в този момент скучният ѝ живот бива напълно разрушен от едно случайно събитие. Веднъж след работа тя ненадейно научава ужасната тайна на своята работодател. Всичко се свежда

CATWOMAN

Грациозното приключение

ACTION/ADVENTURE	
графика	
звук	
геймплей	
общо	
	2 CD
издател	EA Games
сайт	www.catwoman.ea.com
хардуер	Pentium 800 MHz, 256 MB RAM
	64 MB Video, Windows All, DirectX 9b
платформа	GC, GBA, PC, PS2, X-BOX

до обстоятелството, че в новото козметично чудо се използва биоактивна бактерия, която наистина има невероятен ефект, но за съжаление с краткотрайно действие. Скоро след употребата му човек започва бързо да дегенерира. Какво ли биха казали от комисията за защита на потребителите. ;) Госпожица Patience обаче има лошия късмет да бъде надушена от началството си, което изпраща по следите ѝ своя личен бодигард Армандо. Въпросният главорез успява да удави нашето момиче в една тръба в лабораторията...

Тук свършва историята на стеснителната Patience Philips. Тя умира безславно, изхвърлена сред градските боклуци. В този коварен за нея момент съдбата ѝ протяга ръка по доста необичаен начин. Изключително рядка порода египетска котка успява по тайнствен начин да я съживи. Не стига това, но когато главната героиня се съвзема от шока, установява, че от своята благодетелка е получила не само нов живот, но и специални способности. Провидението я дарява с котешки умения и тя се превръща в Жената Котка. Това е нощно същество, което със специфична грациозност безмълвно броди по покривите на града, криейки се в нощния мрак.

От този момент двойствена природа тласка нашата героиня да поеме по тънката линия, разделяща доброто и злото. На ръба на закона нейната съдба се преплита с тази на младия инспектор от полицията Tom Lone. Тук ще вмъкна едно малко отклонение, че в ролята му ще видим изгряващата звезда Бенджамин Брад. Двамата млади определено се харесват, но, както е типично за комиксите, животът е несправедлив и не им дава шанс да се съберат. Нека не забравяме, че шоколадовата пъргавелка е заподозряна в извършването на няколко тежки криминални престъпления, а служебният дълг на момчето в униформа му повелява да я преследва до дупка. Това обаче не им пречи на всяко ниво, докато се гонят, да си разменят палави реплики.

Точно на този етап от историята геймърите ще трябва да вземат нещата в свои ръце и да помогнат на главната героиня да спре лошите и да намери отговор на мистерията около своята смърт и ненадейно възкръсване. В общи линии това е сюжетът. Оттук нататък от вашите умения зависи как ще се развие действието.

Спъната динамика

Създателите на Catwoman от EA Games са имали огромното желание да създадат една динамична игра, в която всичко се случва на бързи обороти. За съжаление поне в първите няколко нива това не става. Според мен разработчиците малко са надценили уменията дори на най-печените геймъри. В началните мисии човек основно е зает да се бори със свръхестествените способности на сексапилната мацка и няма никаква възможност да вкуси от напрежението на играта. Не мога да спестя голямото си разочарование от факта, че това е поредното заглавие, чието управление може да се определи като едно малко недоразумение. Естествено, причината е

tel. 9733587 WWW.BAZATA.NET GAME CLUB
55 МАШИНИ ул."Коста Лулчев" блок 245 до пица "ТРОЛ"
TALON
ПЛАЩАШ 1 ЧАС
ПОЛЗВАШ 2 ЧАСА

една и съща. Catwoman излезе на пазара едновременно за PC и за всички съвременни конзоли. Както винаги, когато даден продукт се разработва от един екип едновременно за всички платформи, видеоигрите оказват своето пагубно влияние върху навигацията на главния персонаж в PC версията. Предполагам това е причината в играта да не се използва мишката, а да се разчита само на клавиатурата, което за мен определено е сериозен минус. Разбира се, с достатъчно тренировки тази глупост е лесно преодолима, но в началото тайно си мечтаех да бях мутирал след Чернобил и да разполагах с трета ръчица.

След като добре усвоите бутоните за управление, наистина ще имате удоволствието да се насладите на зашеметяващия на моменти динамизъм на играта. Ще се придвижвате с невероятна скорост по покривите на нощния град, а битките ще са като показно на Брус Лий. С две думи: вие ще сте господарите на улицата. Именно от тук започва истинското приключение, наречено Catwoman.

Свръхестествени способности

Естествено, в началото на геймката Жената Котка няма да притежава пълния набор от умения. Ще трябва да си ги спечелите. Това става много лесно. В началото на всяка мисия има брифинг, където ви уведомяват колко котешки движения и трикове трябва да направите. Те са няколко вида – за всяко добро изпълнение получавате определен брой точки, а с тях може да си купувате ъпгрейди.

Номерата, за които ви се дават бонуси, са четири. Първият е alley cat – просто трябва да се движите с висока скорост. Следващият е scaredy cat. За да го прибавите към колекцията си, трябва да си поиграете на котка и мишка с враговете, докато те побягнат ужасени. Повярвайте ми, на опонентите ви не им трябва много, за да си изкарат ангелите. Няколко ритника от различни посоки са достатъчни. Третият трик е типично женски. При него вместо да спуквате от бой лошите, просто ще ги съблазнявате и дразните. Името му е красноречиво – pussy cat. Последният номер е най-брутален – wild cat. Той се състои в трошенето на заобикалящите ви предмети с телата на вашите неприятели. Тук е необходима малка подготовка. Трябва с няколко премерени удара да нагласите лошия точно пред някоя витрина или купчина кашони, след което с точен ритник да го пратите в правилната посока.

Околната среда е приятно интерактивна. Може да чупите каквото се сетите. Освен на акробатичните си умения главната героиня се доверява единствено на своя верен камшик. Това е мултифункционален инструмент. Той служи не само като оръжие, но и като помощно средство тип "Индиана Джоунс", когато се катерите по сградите. Точките, за които може да се захване, мъждукат със специална светлина, така че няма как да ги сбъркате. Просто удряте с камшика към някоя от тях и може да си висите на воля.

Когато овладеете достатъчно добре тези трикове и понатрупате бонуси, идва

Време за ъпгрейдване

Подобренията са общо девет на брой. Двата най-достъпни и евтини трика са свързани отново с вездесъщия камшик. Когато ги придобиете, с негова помощ ще можете да отнемате оръжието на враговете си от разстояние, както и да придърпвате лошите в задушаваща хватка. Следват два нови удара. Първият от тях е скок от много голяма дистанция право върху опонента. Другият е ритник, чрез който врагът ви полита във въздуха, а после губи съзнание. Идва ред на един много интересен ъпгрейд. Става дума за domination mode. Мисля, че името говори само за себе си. За кратко време ставате изключително бързи, а тупалките ви – няколко пъти по-силни и болезнени. Шестото подобрение, което може да си купите, е уникално. С него ще подушвате страха на лошите. Седмото се нарича pose. То е най-красивото. Определено е приятно да се гледа сладострастно извиващото се тяло на Жената Котка, облечено в тесен костюм. След такова представление опонентите ви изпадат в унес, а вие просто ги обезвреждате. Осмият ъпгрейд ви дава възможността злобно да се подигравате на жертвите си преди да ги разбиете от бой. Неговото име е taunt. Той е много ценен, когато прилагате pussy cat, защото увеличава доста точките. Последното умение, с което може да се сдобиете, е advance cat sense. Благодарение на това подобрение ще усещате враговете си дори през стените.

Има и още две много важни котешки умения. Първото е неоценим помощник, когато трябва да се ориентирате накъде да поемете. Това е всеизвестната котешка интуиция. Тя изпълнява ролята на карта. Чрез проблясъци ви се показва вярната посока. Другата специална способност е не по-малко ценна. Тя ви спасява, когато сте под обстрел. С помощта на котешката си пъргавина ще можете да избягвате куршумите.

Нива от филма

Геймплеят на играта ще ви преведе през малко повече от десет нива, разположени на шест различни карти. В това число влизат бижутерският магазин, фабриката и къщата на Hedare и др. Всички мисии ще се развиват през нощта на фона на окъпания в лунна светлина градски пейзаж.

Въпреки неголемите си системни изисквания, играта предлага много добра графика, която определено гали окото. Светът, видян чрез котешките ви сетива, ще се състои предимно от стени и огради, по които ще се катерите. Ще се нагледате на сиво и кафеникаво, което понякога си е малко депресиращо, но няма как. Всички места в геймката са взети директно от филма. Същото важи и за главните злодеи. Става дума най-вече за тримата основни босове, с които ще се сборите. Това са бодигардът Армандо, главният главорез Уесли и разбира се, Laurel Hedare – красивото лице на престъпността.

Дойде време и за финал. С чиста съвест мога да кажа, че Electronic Arts са си свършили работата добре. Направили са една динамична и зарибяваща игра, която ми донесе истинско удоволствие. Препоръчвам я на всеки истински фен на екшън-адвенчър жанра.

Димитър Трифонов – Димò

ВСЕКИ ПЕТЪК ОТ 22.30 ПО BBT

WWW.MYST.BG

PlayStation®2
SONY

WINGS OF WAR

Перфектната августовска аркада

Спасението от летните дъждове и явната липса на слънце могат да дойдат от няколко съвсем неочаквани посоки. От една страна, климатичните условия могат да бъдат пренебрегнати с помощта на добре ферментирала плодова салата, от друга – с умело дърводелство, а от трета – с джиткането на някоя лека аркада от рода на настоящото самолетно чудо Wings of War. Въпросната геймка е едно от най-забавните и ненатоварващи неща, на които можете да попаднете в момента. Цялата ѝ същност е посветена на пърхане с архаични аероплани от Първата световна и една безкрайна поредица от стрелба и взривове. В основата си чудото има и явни наченки на кампания, но след първите десе тина минути геймене практически на всеки ще му стане ясно, че авторите на Wings of War не биха искали да затормозват никого с дълбоки сюжетни линии и размисли по изтъркани философски въпроси. Всичко, предложено в сценария, е чиста поредица от екшън-задачки, най-отегчителните от кои-

то са свързани с мятането на бомба или сниманото на някой определен обект.

Пърхане

Играта предлага два модела на летене – аркаден и симулаторен. За съжаление (или радост) единствената разлика между тях се крие в това, че при по-реалната ситуация маневрите се извършват с една идея по-бавно. Иначе и в двата варианта самолетите се държат изключително добре и пренебрегват безскрупулно част от аеродинамичните закони и историческите особености летенето с двуплощник. Допълнително в Wings of War са добавени няколко спомагателни опции от рода на автоматична газ, които облекчават още повече положението на играещия.

Няколкото по-странични елемента, които добавят допълнително удоволствие към аркадното усещане на играта, са шарената прицелна система и изобилието от бонусчетата. Първият е направен на прилично ниво и дава хубава представа за разположението на врага. Вторият, от своя страна, представлява комплект от обемисто ъгловати цветни фигурки и определени цели. Когато играчът прелети през тях или ги свали, получава награда от рода на оръжие, броня, ъпгрейд на двигателя или живот.

Плюсчета

Ужасяващо приятен детайл в геймката е и фактът, че картите, по които летите, са пълни с малки добавки като камиони, палатки, къщурки, влакове и т.н. Повечето от тях са моделирани с вманиачаващи подробности и – което е още по-добре – стават за целене. :)

И като става въпрос за картина, бих вметнал, че Wings of War предлага едни от най-примамливите и хубави аркадни графики, които можете да срещнете. Ефектите са много и всичко е изпълнено с множество вкус, особено по отношение на цветовете. Земната повърхност в повечето случаи е разнообразна и от средни височини изглежда изключително истинска. Още един прекрасен момент е и фактът, че на фона на тази визия изискванията на играта са учудващо прилични. Тази пълна кошница с шукаритети ще тръгне и на някоя редовна средностатистическа щайга без какъвто и да е проблем...

Е, Wings of War е наистина прекрасно средство за изгубване на десетина дъждовни минути. Действието ѝ е невротично, но и не изисква особено натоварване. Шансовете да ви се понрави (дори ако не харесвате подобен род геймки) са прилично големи.

Сергей Ганчев

ARCADE GAME	
графика	
звук	
геймплей	
общо	1 DVD
издател	Gathering
сайт	http://www.gathering.com/wingsofwar/
хардуер	Pentium 1 GHz, 128 MB RAM
софтуер	Windows 98/ME/2000/XP, DirectX 7
платформа	PC, XBox

LIFETIME MAGAZINE

intro

NO5

9 771312 380005 >

СЕПТЕМВРИ 2004

ФЕН ЛИ СИ?

ЗОНА СВОБОДНА ЗА ФЕНОВЕ | ИСУС: 2000 ГОДИНИ КУЛТ | РОРО УЧЕНИК НА БЬОРК | РАМЩАЙН | MTV МАНИЯ - ИСКАМ ДА ИМАМ ЛИЦЕ НА ЗВЕЗДА! | ФЕНКИ, ФЕНКИ - ИСКАМ ДА ИМАМ ИЗВЕСТНО ГАДЖЕ... | ДЖЕНИФЪР АНИСТЪН | FASHION FAN | ТЕХНО ФЕНСТВОТО | ИНДИЙСКИТЕ ФЕНОВЕ | РЕКЛАМАТА - НАЧАЛОТО НА МАНИАШКИТЕ МАРКИ | ИВАН ЗВЕЗДЕВ | ФУТБОЛНИТЕ ХУЛИГАНИ | ДИАГНОЗА: ПРИСТРАСТЕН | АНГЛИЧАНИН ФЕН НА БОЗАТА

ФЕНОВЕ ОТ ВСИЧКИ СТРАНИ, ОБЕДИНЯВАЙТЕ СЕ!

Воала - най-лошата стелт-игра на годината!

GORKY ZERO
BEYOND HONOR

Горката Gorky Zero – вижте само с кого тази нискобюджетна, грозноватичка и скромна стелт-игрица, създадена от група ентусиасти от полското геймстудио Metropolis, е принудена да се конкурира. От една страна – с перфектния готически Thief: Deadly Shadows. От друга – със Splinter Cell: Pandora Tomorrow – най-добрата съвременна "проникни и издебни враго изотзад" игра. Как мислите, има ли шанс?

Една подобна геймка не би струвала и пукнат грош, ако историята ѝ не е добра.

Фабулата на Gorky Zero надали ще спечели Нобелова награда за литература

Студената война е приключила. Но не щеш ли американското разузнаване се натъква на информация, според която бившият Съветски съюз продължава да протрива мазно ръце и да готви пъклени планове в своята кухня. НАТО започват да твърдят, че в Украйна се провеждат зловещи експерименти, които лишават обикновени хора от тяхната собствена самоличност и ги превръщат в безмозъчни зомбясали роби. Започва разследване. Но, естествено, не всичко се оказва черно и бяло. Главният герой лейтенант Колт Съливън – командос от тайна дивизия на НАТО (към когото занапред спокойно можем да се обръщаме и като към Сам Фишър от Splinter Cell заради поразителната прилика в мутрите и облеклото и на двамата), е изпратен да провери ситуацията и да се справи с проблема възможно най-дискретно. Но колкото повече започва да се замесва в тази каша, толкова по-силно започва да съмнява във всичко и всеки. Дори и в своите началници, които по всяка вероятност не му казват цялата истина.

STEALTH		
графика		1 CD
звук		
геймплей		
общо		
издател	JoWooD / Metropolis	
сайт	www.gorky-zero.com	
хардуер	Pentium 400 MHz, 128 MB RAM, 16 MB 3D Video, Windows All, DirectX 7	
платформа	PC	

Спомняте ли си за Odium... или Gorky 17?

Един отрицателен отговор не би ме изненадал. Но все пак реших да си попитам профилактично. Не за друго, а защото и аз нямах представа какво е това, докато не се поразрових из онлайн-архивите и не се осведомих. Оказа се, че ставало въпрос за две имена (едното за територията на САЩ, а другото – за Европа) на една и съща игра от 1999 година, на която Gorky Zero се води официален прикъл. Поне по отношение на историята, тъй като Odium (Gorky 17) е тактическа ролева стратегия. Но и това не помогна на Колт Съливън да спечели благоразположението ми. И така – нека видим с какво разполагаме като факти още в самото начало. Игра с посредствена история, която е продължение на друга неизвестна геймка от преди около 5 години. Определено имаме предпоставките за нещо наистина тъпо.

По принцип нямам навика да съм толкова отрицателно настроен към дадена игра. Абсолютно всеки път започвам да разцъквам заглавията, които трябва да оценявам с изключително добри чувства. Но колкото повече играя на Gorky Zero, толкова по-малко неща откривам, за които мога да се захвана и да кажа една-две добри думи. Геймплеят определено не е сред тях.

Това не е Splinter Cell

Екшънът в Gorky Zero тече в две перспективи – от стандартното трето лице и от "птичи поглед". Втората гледна точка би трябвало да улеснява любителите на стелт жанра и да прави промъкването им по-лесно, по-удобно и по-ефикасно. Но, честно казано, не можах да открия някакво кой знае какво приложение в момента, в който камерата се отдалечаваше над главата на двойника на Сам Фишър. Разработчиците твърдят, че при това положение ще се ориентирате

по-лесно в нивото, ще скаутвате терена с лекота и други подобни. Но за мен тази гледна точка е излишна. Особено при положение, че мини-картата изпълнява абсолютно същите функции.

Когато решите да превключите от трето лице, нещата силно загрубяват. Тази перспектива е направена единствено за по-точно прицелване в противниковите тикви. Ако решите да минете едно цяло целеничко ниво само от трето лице, ще трябва да се въоръжите с огромно търпение и да успокоите нервите си, тъй

като Сам Фишър, пардон – Колт Съливън, се движи със скоростта на костенурка, чиито крака някой току-що е счупил. Така че щете-не щете ще трябва да използвате и алтернативната перспектива.

Недоразуменията

Освен стандартния арсенал – нож, пистолет, пушка, снайпер, картечница – главният герой не може да се млати с нищо друго – особено с юмруци и крака, само ли да удуши някого с голи ръце, както например неговият колега г-н Фишър правеше с такава лекота. Колт разполага и с едно-две модерни приспособления, които му помагат при изпълнението на мисиите. Най-важното от тях е устройство, което издава силен звук и привлича вниманието на врага. Но за съжаление то няма особено широка приложимост. Просто играта не ви стимулира да го използвате.

Gorky Zero изумява и с още няколко особено неприятни недоразумения. Защо Колт не може да се катери по сандъци и всякакви други по-високи повърхности, за да достига до иначе недостъпни места? Защо не може да претърсва изпадналите в безсъзнание по един или друг начин гадове? Играта успява с един удар да утрепе всякакви наченки на свобода на действие, реализъм или интерактивност.

Тъпо A.I.

Gorky Zero ме изненада и с един особено глуповат изкуствен интелект. Противниците ви реагират най-вече на шума, който издавате. Но обяснете ми тогава защо не чуват куршумите, които свистят покрай ушите им в моментите, когато не успеете да нанесете хедшот, надничайки от някой ъгъл? Пълна мистерия. Творческите прояви като използване на прикритие и търсене на подкрепление също не са присъщи на вашите врагове. Те единствено умеят да тичат срещу вас и да стрелят. А когато видят тялото на свой убит другар, изпадат в истерична паника, но е само за момент, след което всичко ще си дойде отново по старому. Сякаш край тях не лежи гниещ труп, върху който червеите и мухите вече са си устроили пикник и точат лиги и ножове.

Стойте настрана

Графиката на Gorky Zero е взета като че ли от игра, излязла преди четири години и то в най-добрия случай. Текстурите са постни, физиономиите – ръбести, а ефектите – просто никакви. Не знам с кой акъл авторите имат наглостта да си сравняват творението с безспорни хитове като Splinter Cell и Metal Gear Sold, при положение, че Gorky Zero не може да се мери с тях по нито един параграф – най-малко по отношение на визията си. Ситуацията с озвучението също е трагична. Понякога ефектите трудно могат да бъдат разчленени, а често не се разбира дори и тяхното предназначение. Например такова е положението при гръмотевиците. Единственото що-годе сносно нещо в тази игра, е нейната музика. Но тя не е достатъчна, определено.

Бих ви посъветвал да стоите настрана от Gorky Zero. Безсмислено е да си губите времето. Ако все пак отчаяно искате да джиткате на наистина качествен стелт, си намерете първия или втория Splinter Cell или Thief: Deadly Shadows (или пък дори The Dark Project или Metal Age, които въпреки годинките си са по-добри от Gorky Zero).

Владимир Тодоров

Някъде в не много далечното бъдеще бива открит нов и сякаш неизчерпаем вид енергия, със свойства толкова чудни и разнородни, че някои с право го оприличават на магия. Но, както може да се очаква от човешкия род, вместо да бъде прилагана за мирни цели, световните сили търсят всевъзможни начини да я използват за увеличаване на военния си потенциал. Това води до създаването на Gears – подчинени на човека полуразумни същества, биологични оръжия с невероятна мощ.

Творенията обаче се обърнали срещу създателите си, обединени под волята на могъщия Justice, напълно разумен Gear, сякаш направляван единствено от желанието си да изкорени човешкия род. Планетата се превърнала в арена на борба за оцеляване, в бойно поле, където сили мерели хората и творенията им. Конфликтът все пак бил спечелен от обединеното срещу общата заплаха човечество, но едва след елиминирането на Justice. Без да бъдат направлявани от техния лидер (който всъщност им бил хубаво промил мозъците, за да може напълно да ги контролира), повечето Gears просто изпаднали в летаргия.

Спокойствието обаче не продължило дълго, защото скоро плъзнала мълвата за шепа хуманоидни Gears, които някакси успели да запазят собствената си воля и чувство за същност. Говорело се дори за Gear с мощ, съперничеща на самия Justice. Награда била обявена за намирането и унищожаването на създанието...

...и ловци на глави от цял свят се впуснали в преследване

Действието в GGXX#R се развива броени седмици след приключването на гореспоменатия лов. Наградата бива изплатена, защото на властите е съобщено, че ужасната заплаха, всъщност превъплътена под формата на симпатична тийнейджърка с крила и опашка, е отстранена. Последното обаче не отговаряло съвсем на истината.

Първоначално ще трябва да направите избора си сред чудата сбирщина от 21 бойци. Създания от типа на: малка пиратка, размахваща огромна котва; женчо, сражаващ се с йо-йо; триметров доктор с огромен скалпел; красавица със смъртоносна прическа... Впоследствие ще можете да отключите и алтернативни версии на всички първоначално достъпни персонажи, както и два скрити такива. Единият начин да го сторите е като се представите добре в многобройните режими на играта. Другият е като просто играете повече от 50 часа – по една екстра ще става достъпна на всеки два часа след това.

Играта предлага както нормалния аркаден режим, в който ще минете през куп битки, за да се изправите срещу финален бос, така и режим "история". Това пак си е поредица от битки, но има по три възможни изхода за приключенията на всеки персонаж. Така ще можете да научите повече за света на героите и взаимоотношенията между тях.

Е, това е при положение, че знаете японски

Излизане на английска PC версия не се предвижда, което ме озадачава, защото разбираем превод на историята можете да намерите във файловете на самата

О, ден благословен! Най-после разпространителите на биткаджийски игри отново си спомниха за обичното PC – така безчестно пренебрегвано от този любим за мнозина жанр.

FIGHTING	
графика	
звук	
геймплей	
общо	
	1 CD
издател	Media-Kite / ARC System Works
сайт	www.media-kite.co.jp/products/ggxxr
хардуер	Pentium 450 MHz, 128 MB RAM
софтуер	Windows All, DirectX 8.1
платформа	PC, PS2, Xbox

игра. Група фенове вече работи по въпроса и с малко късмет скоро ще се появи мод, който да зарадва невладеещите езика, използван в Страната на изгряващото слънце. Бързам да ви успокоя обаче, че само историята и говора в играта са на японски – всички вътрешни менюта са на английски, а преведена версия на конфигурационната програма на GGXX#R може лесно да бъде намерена в Интернет.

рач на същия компютър. Възможност за търсене на противници по Интернет за жалост обаче няма.

GGXX#R не се играе нито като творение Capcom, нито като нещо, правено от SNK. Играта има свой собствен свеж, вманиачаващ и същевременно леко чалнат уникален стил. Дори за пръв път да се захващате с подобна игра, да схванете основите ѝ няма да ви е никак трудно. Бу-

Другите режими на игра включват две разновидности на "оцеляване", в които ще се изправяте срещу безброй противници, а здравето ви няма да се възстановява напълно между битките. Има и вариант на игра "мисия", в който трябва да победите даден противник при определени условия – примерно не можете да скачате и само серии от повече от 3 удара могат да наранят врага. Естествено, можете да играете и единични битки срещу компютъра. Не липсва и най-важното, а именно битки срещу друг иг-

тоните за атака са пет: удари с ръка и крак, два за атака с оръжие (което в някои случай пак си е някой телесен крайник) и един бутон за изстрелване на опонента във въздуха, така че да можете да скочите след него и да го потрошите от бой. Има също така и привидно безполезен бутон, с който да накарате боеца си да се надсмива над противника или да му направи комплимент.

Дълбочината на бойната система обаче всъщност е впечатляваща и ще мине доста време, преди да сте усвоили всичките ѝ тънкости и да можете да се наречете майстор. Освен индикатора на здравето, има още три: на защитата, "burst" и "tension". Последните два се пълнят по време на битка и с тяхна помощ ще можете да изпълнявате маневри като суператаки, "перфектна защита", "атака от мъртвия ъгъл" и други, включително и ликвидиране на противника с един удар. Предприемането на "instant kill" е като последна надежда, защото освен че е трудно да вкарате такъв удар, имате право само на един опит. Ако пропуснете, губите умението да използвате "tension" техники до края на рунда. Изобщо, място да покажете умения има в изобилие и разликата между новака и ветерана е осезаема.

Също като предшественика си, GGXX#R използва умопомрачителната за 2D биткаджийските игри резолюция от...

моля, не се смейте... 640x480

която изглежда меко казано превъзходно. Качеството е като на майсторско илюстрирано аніте – свежи цветове и остър детайл. Дизайнът на персонажите е оригинален и в него е вложена огромна доза фантазия. Движенията им са анимирани плавно и изящно. Специалните атаки са толкова добре нарисувани, че при първата среща с много от тях има опасност да ви падне ченето. Арените също са красиви, не са статични, а изпълнени с живот. Музикалният фон е предимно як метъл и рок и си върши отлично работата. Говорът е в изобилие, и естествено, на японски. Звуците от различните удари и експлозии също са си точно на мястото.

Най-просто казано, Guilty Gear XX #Reload заслужава място в колекцията на всеки геймър. Със страхотна атмосфера, вдъхновена от манга и аніте, това е игра, която винаги ще можете да разцъкате с приятел. Игра, предлагаща такова разнообразие, че надали ще се откажете от нея преди да е излязла следващата част от поредицата.

Борис Цветков

ToXX club
НАЙ-ЛУКСОЗНИЯТ ИНТЕРНЕТ И ГЕЙМ КЛУБ В ЦЕНТЪРА НА СОФИЯ
;-) ЕЛАТЕ ДА СЕ УБЕДИТЕ САМИ ;-)
15 PC
Мощни компютри
19" Samsung Flat
3COM Network
бърз оптичен нет
супер климатизация
ЧАТ БАР ;)
цена за час - 0.99 лв.
нощна мрежа - 4 лв.
сутрешна мрежа - 2 лв.
Трупайте часове - получете отстъпка 10% 25% 50%
Адрес: ул. "Ангел Кънчев" 1 (до ESCAPE) тел: 980 80 79
Валиден до 30 Юли 2004
талон
ToXX club
плащаш 1 час
играеш 2 часа

Zoo Empire

Познат сценарий, освежен с триизмерна визия...

Зоотемата не е нова за тайкун-жанра. В недалечната 2001-ва Microsoft издаде Zoo Tycoon и продаде по официални данни цели 4 милиона копия. Та се позачудих като видях, че сходно заглавие се преиздава без притеснения от Enlight Software, разчитащи 3D-то да вдъхне нов живот на познатата нам геймтематика. И за да съм обективен, ще отбележа, че новости има, но като цяло Zoo Empire е само визуално прекроена. Факт е, че започнаха да привършват областите от реалния свят, които не са експлоатирани от гейминдустрията... Но нека философските си размисли да оставя за друг път, сега да ви кажа как се прави от гола нива – зооимперия.

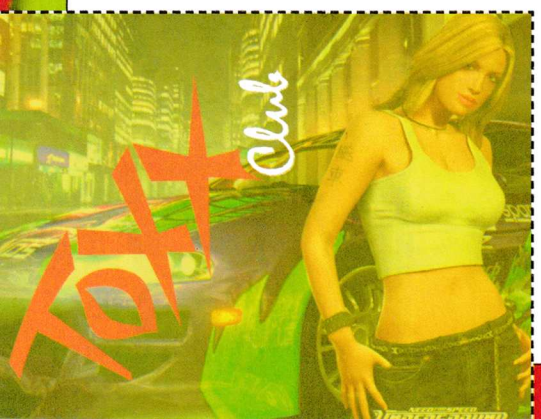
Естествено, нужно ви е

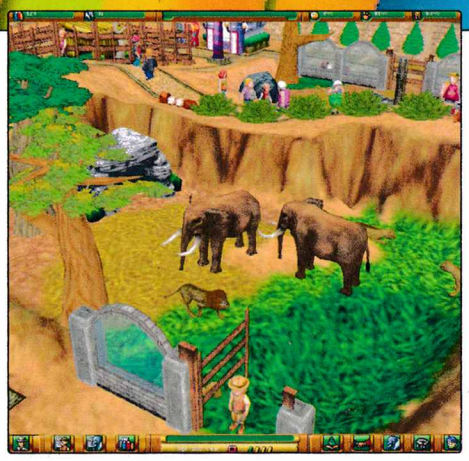
разнообразие от представители на фауната

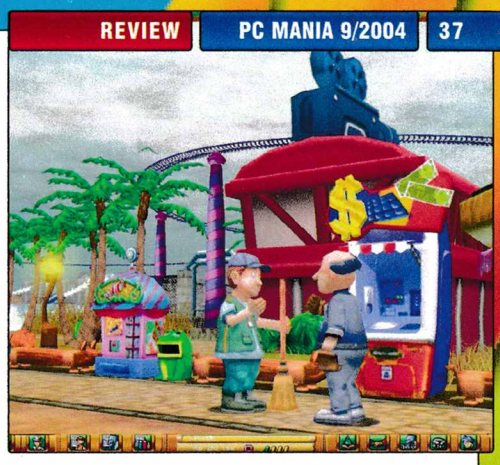
Zoo Empire предлага цели 40 вида с изчерпателна информация за навиците и изискванията към средата за всеки един от тях. Плюс любопитни факти! Впечатлих се от това, че жирафката стои права като ражда и малкото жирафче се появява на белия свят, падайки от 1,8 метра... А сега да оставим жирафите да се оправят сами. Нека ви кажа, че освен за обогатяване на общата ви култура, тези данни ще ви потрябват при изграждането на атракциите. Ако не осигурите на питомците си необходимите условия, не чакайте ни потомство, ни радост в очите им. С terrain editor-а може да правите езерца, хълмчета и да променяте вида на почвата в зависимост от това дали в клетката ще живеят бели мечки или коали. Разполагате и с помощни устройства като това, което симулира тропическа влажност, или пък друго за изкуствен сняг. Може да се доверите и на разнообразните залъгалки като например гума на верига, с която маймунките се веселят. И тъй като всичко това е една времеемка дейност, съветвам ви да съхраните за повторна употреба направената от вас зооатракция.

По време на напъните си да угодите на своите питомци ще разполагате с наистина богат арсенал от обслужващ персонал и мениджърски звена. За почистване на клетките и храненето на фауната се грижат гледачите на животни. И за да сте спокойни, че няма зебрата да остане гладна, е разумно към всяка атракция да прикрепите по един съвестен zookeeper. Техническата поддръжка е поверена на помощния персонал, който да следи за амортизацията на клетките. Чистотата на зоопарка също е важна и за нея си има хигиенисти – колкото повече са те, толкова по-добре. Като достигнете до фаза, в която разполагате с наистина богата колекция от представители на животински видове, tour guide-овете ще ориентират жадните за екзотика посетители. Мениджърските позиции се заемат от вете-

ТАЙКУН	
графика	
звук	
геймплей	
общо	
	1 CD
издател	Enlight Software
сайт	http://www.zoo-empire.com/
хардуер	Pentium 800 MHz, 128 MB RAM
софтуер	Windows 98/200/ME/XP, DirectX 8
платформа	PC







ринари, които се грижат за осигуряването на нужните медикаменти срещу разни чудновати болести. Специални кадри се грижат и да обогатяването на инвентара от развлечения за посетителите. Както сами виждате –

истинска джунгла от персонал

който трябва да получава адекватно заплащане, за да има нужната мотивация да се труди съвестно.

Посетителите са тези, които ви носят парички в касичката. Така че грижата за тях не бива да се занемарява. Всъщност кой ли не обича да поседне на пейка, нагъвайки сандвич в спретната и подредена обстановка? А можете да предложите и визия отвисоко, изграждайки специалното влакче, което да прелита над главите на нилските крокодили или хипопотамите. Или пък разходка с лодка покрай клетките на животните. Така че следете показателя за щастие на обикалящите природолюбители и се вслушвайте в мнението им, за да не си останете сам с гладните тигри. А за да се подържа приключенският дух, има заключени обекти, нуждаещи се от влагане на пари за research и недостъпни терени, за които е нужно да изпълните определени мисии.

Всичко, описано по-горе, е реализирано с бонбонена визия – свежи цветове като в Disney филмчетата и графична реализация в анимиран стил. Евала на Enlight Software за триизмерната визия – наистина може да погледнете от различен ъгъл всеки един обект, да се доближите максимално близо, без да пострадате от прекомерна пикселизация.

Абе не липсва екзотика и зарибявка в Zoo Empire. И в крайна сметка кой го е грижа дали това е първият представител на дадена симулация, след като някой си е свършил добре работата, за да можем ние, геймърите, да се забавляваме. А условия за това тук има – разнообразни сценарии и стилове на игра. Освен предварително зададените ребуси, може да използвате въображението си като аранжирате зоопарк по свой вкус с различни нива на трудност и визия.

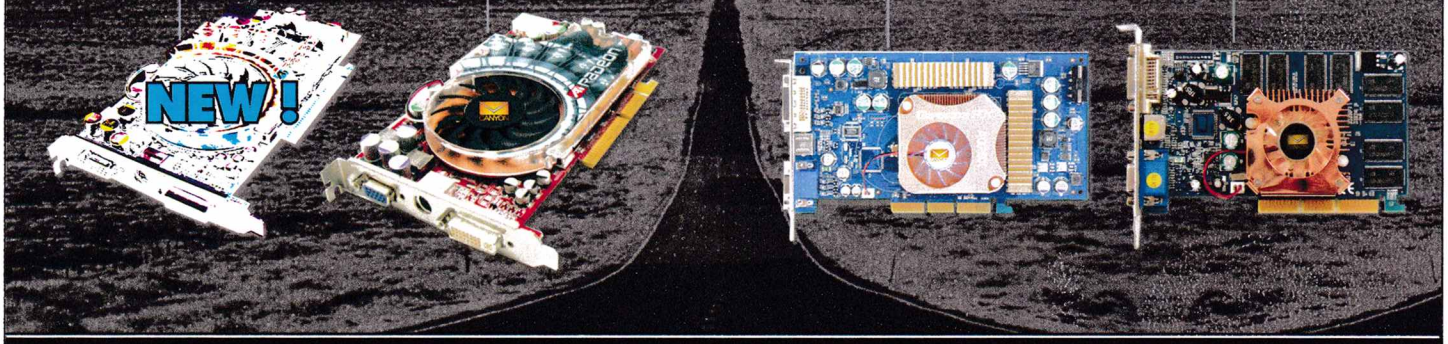
Затова – на работа! Да строим зоопаркове и да се запознаем отблизо с животински видове, които и без това май постепенно си отиват от Земята.

Васко Чаворски

УДОВОЛСТВИЕТО ДА ИЗБИРАШ

ВИДЕО CANYON КАРТИ

	$400	$298	$188	$110
CHIPSET	X800PRO	R9800XT	FX5900XT	FX5700LE
AGP	AGP 8X	AGP 8X	AGP 8X	AGP 8X
MEMORY	256MB GDDR 3 SDRAM	256MB	256MB	128
BIT SIZE	256-bit	256-bit	256-bit	128-bit
TV OUT	YES	YES	YES	YES
DVI	YES	YES	YES	YES



ПАРТНЬОРИ:

Смарт Системс..... (02) 962 1414
Канадски Технологии... (02) 920 9390
Инфокомпютри..... (02) 951 5345
Митиел..... (02) 870 0087
ЖАР Компютри..... (02) 822 1000
Вуду компютри..... (02) 946 1398
Комел Софт..... (02) 981 3171
Ролдекс ..... (032) 633 536
Офис оборудване.... (052) 615 142
Пролайн..... (056) 841 085
Рива ..... (056) 842 323
ИМС..... (0746) 31 538

ASBIS България ЕООД
ОФИЦИАЛЕН ДИСТРИБУТОР НА CANYON
бул. Симеоновско шосе 120, 1700 София
тел.: (02) 969 9811, факс: (02) 969 9855
sales@asbis.bg

DISTRIBUTED BY ASBIS®
www.asbis.bg

ARMY MEN SARGE'S WAR™

Полиетиленови войни

Еволюцията на военните фигурки и тяхното постепенно изчезване от света на подрастващите е забавно и интересно явление. Само преди десетина лета пластмасовите войничета бяха основен компонент на армиите, които всички мои познати притежаваха. Оловните солдати също се радваха на определен успех, но определено бяха обречени на постепенно изчезване, а стоманените им събратя вече бяха абсолютно малцинство. Е, в настоящето пясъчниците, подовете и холните гарнитури вече са се превърнали в територии на пацифизъм, кучета и котки, а спомените за отминалите дни изникват само в случаи на някое генерално почистване или при излизането на някоя геймка от рода на настоящия шутър Army Men: Sarge's War. Забавният момент в новото творение на Global Star Software, водещ до сантиментален ефект, се крие във факта, че действието му се развива във вселена, населявана от играчки (издържани в предимно военни мотиви), с всичките характерни за това подробности и последствия...

За добрите и лошите

В интерес на истината историята, която е залегнала в основата на настоящата пуцаница, има леко "по-реалистични" мотиви в сравнение със света, в който се вихри. Според сценария на произведението след дълги години на война зелените (т.е. ние) и светло-кафявите (врагът) са на път да сключат мир. Всичко върви прекрасно, докато в един момент подписването на примирието е прекъснато от мощна експлозия, която директно избива присъстващите. Нашият герой – Сержантът практически губи всичките си солдати по време на атентата. В резултат на това, по подобие на класическия брусуилисов или шварценегеров стил, той тръгва собственоръчно да мъсти на злодея, който пък, от своя страна, се оказва отцепник от противниковата армия...

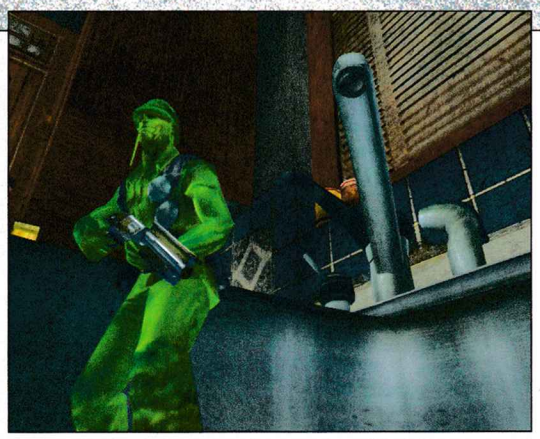
За съжаление самото действие на геймката е с една идея назад от сравнително забавната си история. Army Men: Sarge's War е олицетворение на праволинейността. Наша милост ходи по една абсолютно предопределена последователност от пътечки. Най-големите отклонения, които може да направи, най-често опират до влизане в някоя безмилостно задънена стаичка. Просто ей-така, за идеята, шутърът позволява и нещо като странични задачи, но ако човек се мъкне подред и изтрепва всичко, което му се изправи на пътя, в края на нивото ще установи, че е изпълнил всичките на сто процента. Единственото малко приятно нещо, добавено към този елемент на играта, е фактът, че предоставените точки за сейване, са на сравнително кратки интервали. Ако се случи немислимото и героят загине, наваксването от последния запазен момент би станало изключително бързичко.

3D SHOOTER

графика	
звук	
геймплей	
общо	
	2 CD
издател	Global Star Software
сайт	http://www.globalstarsoftware.com
хардуер	Pentium 450 MHz, 128 MB RAM
софтуер	Windows All, DirectX 9.0
платформа	PC, Xbox, Game Cube

Кремъклийки

По отношение на арсенала Sarge's War се придържа към класиката. Оръжията, с които действа Сержантът, е изчистен от всякакви излишни глупости комплект, съдържащ: карабина, автомат, гранати, базука и т.н. Повечето от тях са сравнително мощни – противниците умират бързо и ефектно. Играта предлага и нещо като автоматичен мерник, така че стрелбата с повечето от пуцалата е улеснена на макс. Добър шукаритет е и възможността за по-фино прицелване – както с леките, така и с по-сериозните оръжия, което си има своето значение особено при борбата с бронираните единици. В този ред: препоръчително за всеки, решил да се занимава по-сериозно с изиграването на геймката, е да изджитка част от туториала. Някои от задачките, включени в него, дават много добра предварителна представа за особеностите при пуцането.



Локомоция

Играчът може да следи и насочва действието от две основни положения. Първото си е класическо първо лице, а второто – поглед от трето. Макар че в повечето случаи вариант две е за предпочитане (поради по-големия ъгъл, от който може да се следи патакламата), в Sarge's War има няколко специфични момента, които водят до изключение от правилото. Уловката е в това, че управлението на подопечния герой е поносимо бъгаво и изградено с леки конзолни мотиви. Вмъкнатите команди за подтичкване се различават от характерните за чистите PC пуцалки. Насочването и местенето напред в режима от гледна точка на страничен наблюдател се влияят силно от движението на мишката. Като резултат понякога с успех можете да се гледате в лицето, докато търчите напред. Неприятното на това положение е, че човек трябва да потренира малко по простата причина, че в първите няколко моменти комбинацията от автомерник и хаотично въртене по време на бой води до изключително неприятни и понякога фатални последици.

Усещане за полимери

Визията на играта е силно свързана със съдържанието на стария кашон за играчки. Всички войници в Army Men: Sarge's War имат подчертана пластмасова външност. При попадение се променят по подобие на безмилостно малтретирани фигурки – дупчат се, топят се и т.н. От полимерния облик има само две леки отклонения. Първото е околният фон, който в повечето случаи има преобладаващо реалистични форми и донякъде окраски. Второто е главният злодей, който притежава няколко блестящи железни атрибута, очевидно силно повлияни от хитлеристката хералдика.

Иначе като визуално качество Sarge's War не може да даде кой знае какво. Картинките са хубави, но едва ли ще се запечатат в листата на най-добрите неща, които сте виждали. Движенията са прилично пресъздадени, но пък специалните ефекти не са кой знае какво. Графиката е такава, че спокойно може да се оприличи и на нещо, излязло още преди няколко години. Цветовете, с които е изпълнено по-голямата част от действието, са едва няколко и това създава лека монотонност. Шарениите са сведени до минимум и опират до няколко снимки, милитаристична кукла "Барби" и още една-две щуротии от този род. Единственото изключение от общата визуална бозавост са филмчетата между отделните нива. Клипчетата са учудващо прилични и забавни, човек може да им се наслади истински.

Аудиото на играта отново попада в категорията на средностатистическата посредственост. В пуцаницата няма префърцунени супер сръаундове, всичко си е точно на мястото без нищо излишно и дразнещо.

Е, Army Men: Sarge's War не е някой върхов хит, но определено може да зарадва предразположените към подобен род геймки. Праволинейността и честите моменти на сейване гарантират едно сравнително безметежно изиграване, което в редица случаи може да се възприеме позитивно. От друга страна, "положителните" черти на играта могат да са точно това, което би разстроило някои закоравял 3D маниак, който е зажаднял за нови предизвикателства. Така че, ако спадате към последните, зарежете мисълта за настоящото чудо и вървете да играете на DooM 3.

Сергей Ганчев

Високоскоростен Интернет през оптичен кабел
headoff сървъри

Играйте
WarCraft III, Diablo II и Heroes of Might and Magic
в европейския battle.net
45 компютъра
AMD 2.7 GHZ, 512 RAM,
80 GB HDD, GeForce FX5900
София, кв.Слатина, ул.Слатинска, бл.20, тел:9714934

www.thecitadelclub.com

плащаш 1
играеш 2 часа
ТАЛОНА Е ВАЛИДЕН
ДО 30 СЕПТЕМВРИ 2004

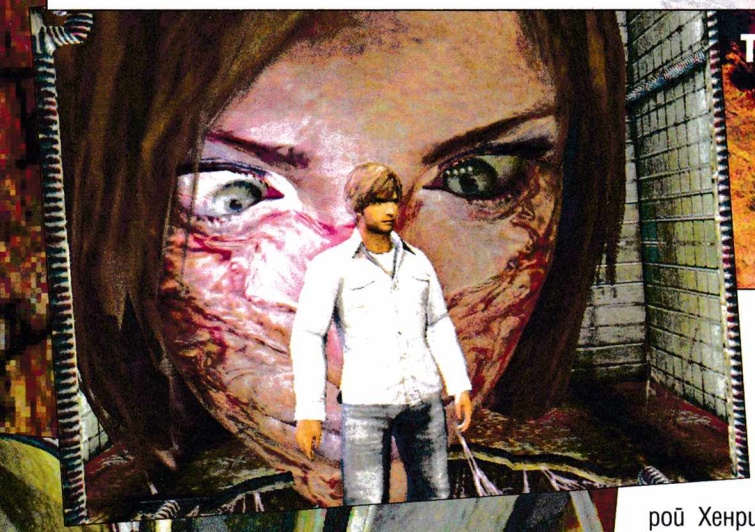
Настоящото лято се оказва доста благоприятно за нас, добре поизпеклите се на слънце геймъри. След появата на сензационния DooM 3 и игри от сорта на Soldiers: Heroes of World War II, скоро ще излязат и още силни заглавия като например Half-Life 2 и разбира се – Silent Hill 4. И за да придобиете по-добра представа какво може да очаквате от четвъртата част на култовата сървайвъл хорор поредица на Konami, просто прочетете следващите редове, които ще ви запознаят със същността на последната бета версия на The Room.

SURVIVAL HORROR	
издател	Konami
сайт	http://www.konami.com/silenthill4
излиза	септември 2004-та
платформа	PC, PS2, Xbox

Ако някоя сутрин се събудите в собственото си легло и осъзнаете, че няма никакъв нормален начин да излезете от своя апартамент, значи сте се пренесли в психарския свят на Silent Hill 4: The Rooma

SILENT HILL 4

THE ROOM



The Story

Историята на играта този път се върти около смразяващите кръвта приключения на новия герой Хенри Тауншенд. Предизвикателствата, с които той ще трябва да се справи, са тясно свързани с новото му жилище.

То се намира в тихото градче Южен Ашфийлд, разположено само на няколко мили от Сайлънт Хил. Всичко върви чудесно, но за съжаление преди пет дни се случва нещо странно. Хенри започва да сънува психарски сънища. Те, заедно със стая номер 302, ще се намират в епицентъра на по-нататъшните ви приключения.

Самата игра започва не къде да е, а в съня на Хенри (ако си спомняте, така се случи и в предната част на играта, само че тогава влязохте в мислите на 17-годишната блондинка Хедър). Впоследствие, не без ваша помощ, Хенри ще разбере, че с него, с апартамента му, както и с целия му живот се случва нещо адски странно. Той ще открие и начин да се пренася в алтернативно измерение, което е пренаселено от адски изчадия, трудно разгадаеми пъзели и тонове страх и ужас.

Призрачната атмосфера

се долавя още в първите минути на игра, когато се озовавате в апартамента на Хенри. Нищо в него не е така, както трябва да бъде. След кратко размотаване наляво и надясно в кошмара на главния герой, където демонично създание се опитва да пробие през една от стените на вашето жилище, внезапно се събуждате. Любопитството ви вече е достатъчно провокирано, за да продължите смело напред, спускайки се в сложни и опасни ситуации.

Оглеждате се – лампата на масичката хвърля едва-едва мъждукаща светлинка. Напрягате очите си и виждате, че външната врата е залостена с всевъзможни вериги. Опитвате се да ги махнете, но напразно. Не можете да излезете, колкото и да блъскате. Станали сте затворник в собственото си жилище. Но как е възможно това? Вглеждате се по-внимателно и виждате думи, изписани с кръв – "Не излизай"... Кой го е направил? Откъде са се появили тези кървави отпечатъци от ръце по стената на апартамента ви? Чувате странни звуци откъм банята – обръщате се бавно и се отправяте натам... Влизате... Виждате малка дупка... Точно толкова голяма, колкото да може да преминете през нея. Какво ще направим?

За страховитата атмосфера допринасят не само разлагащите се зомбита и всевъзможните същества, щъкащи из алтернативното демонично пространство, в което ще ви отведе дупката, но също така и

плащаш 1
играеш 2 часа
ТАЛОНА Е ВАЛИДЕН
ДО 30 СЕПТЕМВРИ 2004

зашеметяващите графични ефекти

които на моменти могат да накарат сърцето ви да слезе до петите за по-малко от секунда. Заобикалящият ви свят е създаден по такъв начин, че постоянно ви потиска и ви кара да подскачате от ужас при най-малкия шум. Но това е напълно нормално, имайки предвид, че става дума за поредната част на Silent Hill.

Всъщност много се накефих на един елемент от визията на играта. Става въпрос за това, че цялостният образ, който виждате на монитора, се изменя в зависимост от ситуацията, в която се намирате. Например, когато се случва нещо напрегнато и неочаквано, на екрана ви се появяват особени смущения все едно гледате кабелна телевизия, а навън вали пороен дъжд. Когато се чувствате застрашен от приближаващо зомби, образът също се деформира по специфичен начин. Освен тези ефекти и разбира се, чудесната история, за атмосферата, с която сме свикнали да ни обгръща поредицата Silent Hill, се грижи и

разцепващият съзнанието саунд

който на моменти е в състояние да докара някоя по-лабилна личност до сериозно психично разстройство. В хода на самата игра музиката и ефектите се превръщат във важен фактор, допълващ атмосферата. Особено, когато ги чуете по време на междинните анимации, които са буквално през пет минути.

Нещо, от което не съм особено доволен, е контролирането на персонажа. Отначало няма никакви проблеми с камерата и управлението. Всичко си е така, както сме свикнали да го виждаме в подобни игри. Но, навлизайки навътре в геймплея, ще разберете, че да се научите да командвате добре своя главен герой, не е никак лесна задача. За това неудобство според мен е виновно малко некоординираното поведение на камерата, която може да се мести, но на моменти и това не помага.

Гледните точки в Silent Hill 4 са вече две на брой. Когато Хенри е в нормалния свят, демек – в апартамента си, ще наблюдавате директно през неговите очи. Когато обаче преминава през дупката в тоалетната и се преселва алтернативния демоничен свят, перспективата става от трето лице, както е и във всички останали части.

Скоро и на нашите монитори

След броени седмици Silent Hill 4: The Room ще се появи на пазара и в нашата страна и тогава ще можете сами да оцените нейните качества, били те положителни или отрицателни. Лично за мен играта заслужава овации за това, че става дума за четвърта по ред част от една вече утвърдена, но поизтъркваща се поредица, и същевременно все още има какво да предложи. Сигурен съм, че хората, за които Silent Hill 4: The Room ще бъде първата игра от поредицата, ще бъдат приятно изненадани от всичко, което ще видят на екрана. Но същевременно изпитвам и леки съмнения, че старите фенове ще намерят нещо, което ще може да ги изненада и впечатли.

Асен Георгиев

SILENT HILL 4 И ОСТАНАЛИТЕ ЧАСТИ

Разлики

– Основната разлика е промяната на мястото. Докато предишните три части (които всъщност са само две за PC, защото Silent Hill 1 се появи единствено за конзоли) бяха обединени от факта, че действията се развиват в "тихото" градче Сайлънт Хил, то тук, както вече ви споменах, ще се преселите в Южен Ашфийлд.
– Пак е подменен главният герой в играта, който отново е мъж като в Silent Hill 2. Явно женското присъствие в предишната част на играта не е било достатъчно убедително.
– Гледната точка преминава ту от първо, то от трето лице в зависимост от това в кое измерение се намирате.
– Ще се сблъскате лице в лице с нови ужасяващи чудовища, които имат потенциала да спрат кръвообращението ви за секунди, стига да ги видите на тъмно. Освен тях, ще се запознаете и с духове, които могат да ви атакуват дори и през стените.

Прилики

– Както и в предишната част, играта започва в съня на главния герой. По-късно отново ще имате възможността да се пренасяте в кошмарите на Хенри.
– Прилика се долавя и в начина на игра, но това е неизбежно. Една промяна в атаката не е достатъчна (колкото повече задържате съответния бутон, толкова по-силен удар ще нанесете). Може би производителите от Konami трябваше да помислят повечко върху измислянето на по-иновационен геймплей.
– Друга прилика в геймплея на играта са анимациите, които се появяват през няколко минути и създават впечатлението, че сте участник в хорър филм. Тази прилика обаче е съвсем допустима, имайки предвид въздействието, което тези филмчета оказват върху играча.

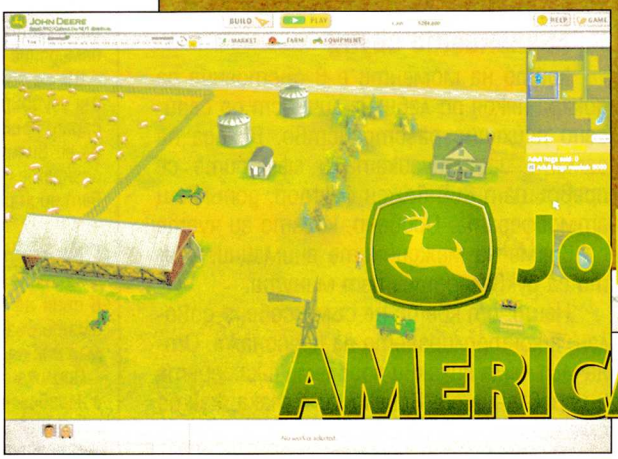
Internet club 35
Комфортна обстановка
Pentium 4 на 1.8 GHz, GeForce 4, монитори Samsung 17"
96 компютъра
цвéтен и черно-бял печат, сканиране и други компютърни услуги
Бърз интернет
Студентски град, бл. 35
тел. 624251, e-mail: club35@club-35.com, http://www.club-35.com
Интернетът се доставя от фирма InterBGcom
ТАЛОН
Internet club 35
плащаш 1...
играеш
2 часа
Студентски град, бл. 35
тел. 624251, e-mail: club35@club-35.com
http://www.club-35.com

"...и се показа Божеството-главен редактор над облаците. И на мирянина си така проговори: Не слушаше Ме ти и не изпълняваше волята Ми. Наместо работа да вършиш, по цял ден с мляко се наливаш и по цяла нощ Mech-игрици цъкаш. Почувствай гнева ми и земи тоя селскостопански симулатор, та да види жълтата ти кратуна мит и легенда ли са само тия заплахи или НЕ!"

Апокалипсис на Сандро, глава I, стих 1.0

"Сей, земеделецо – днес му е времето, хвърляй добри семена..."

John Deere AMERICAN FARMER



Итака, смазан от божественото присъствие, най-накрая отворих очи, за да видя в ръцете си малкото пластмасово дискче с играта. С бодра, леко мазохистична песен на уста ("Га малко бях овчарче и Offчиците пасях, за ферма си мечтаех и хубав, як, пердах!") и още по-бодра усмивка заседнах зад щайгата с двата кабела отзад, привързани към агрегатчето в плевнята. Сега съм вече печен Джо Фармър, имам си ферма, въртя по 100 глави едър рогат добитък, 2000 кокошки и чатпат връткам съседката, оная лунавичавата, с големите очи и малкото мозъче. И ако, докато си карате хондичката из някоя от славните ни, БГ-made метрополийки, във вас се пробуди един глас, казващ: "няма нищо по-свежо от миризмата на конски фъшкии рано сутрин...", а по разбираеми здравословни причини не искате да наминете до най-близкия ромски квартал, за да изпитате въпросния обонятелен оргазъм, то John Deere American Farmer е точно играта за вас.

ТКЗС СИМ	
графика	
звук	
геймплей	
общо	1 CD
издател	Gabriel Interactive / Bold Games
сайт	www.insidegabriel.com
хардуер	Pentium 866 MHz, 128 MB RAM
софтуер	Windows All, DirectX 9
платформа	PC

ОК, без конските фъшкии обаче!

Със зачервен врат, след неколкодневно цъкане на първата кръстоска между Сим- и ТКЗС-мениджър, мога с радост да ви съобщя, че си имам нов, личен хит за това лято. То не бе радост при първото освинване в двете кочини и якото мазнене на пържоли половин година по-късно. Не бе борба с разни малки, хвърковати и грозни вредители из нивята (що пестицид се изсипа тогава, и в C&C: Generals няма толкова Антракс). А като се качихме със съседката на комбайна... ей, какво осеменяване падна, но нали в друга една песен от комунистическия ни фолклор се пееше: "Сей, земеделецо – днес му е времето, хвърляй добри семена..." (всъщност става дума за популярен БЗНС-хит по текст на Иван Вазов от времето на Александър Стамболийски – бел. ред.;)). Пък и авиация имате... С други думи: биткатa се води на три нива – кашимерия, наземна верижна техника и във въздуха – двуплощниците сипят зелена гнъс, която с малко подходящо настроение, въображение и половин бутилка долнопробна огнена вода се превръща в напалм, а житните класове – в шибани виетнамци.

Е-ех, PCM – животът е хубав!

Малко по-сериозно

Всъщност играта е един доста комплексен и забавен (при определен тип извратено възприятие на света) икономически симулатор. Той се гради от три елемента – фермерите, реколтата и пазара. Първите могат да бъдат наемани и разкарвани в зависимост от нуждите ви. Тяхната роля е да се грижат за добитъка, да поправят сградите или да яхат комбайна. За заблудените овчици сред вас, читателите, ще направя едно малко пояснение – разните му там мръвки и пържоли не се раждат по дърветата, нито се срещат в природата под тази си форма. Но вместо да ви обяснявам какво точно е свиня или магаре, прочетете "Мечо Пух" – изданието с много картинки, и ще разберете за какво иде реч.

И така, докато едни грухат кравите, други се мотат из полето, а трети се съвкупяват помежду си, осигурявайки ви малки фермерчета, времето си тече. И в зависимост от добрата ви преценка за наличните средства, за разходите, които трябва да направите в наемането на персонал, закупуването на земеделска техника, нови животни, храна за тях, допълнителни услуги и консумативи и т.н. на края на годината теглите голямата черта. При добро изпълнение ще получите отлична реколта, фермичката ви ще се е разраснала мащабно и кинтите ще затекат към бездъното ви селско джобже...

Така че ако смятате, че някъде дълбоко във вас дреме неразкрит аграрен гений, захващайте John Deere American Farmer и започвайте да цъкате. И не забравяйте редовно да доите кравите, да поливате доматите и ако станат големи и хубавки – да изпратите до редакцията мостри за дегустация... И с малко краставички и сиренце може да ги гарнирате, пък и гроздовата взе да свършва.

Георги Панайотов

За истинските мъже, бирата и лосовете

Канада... Място хубаво, с хубави горички, полянки и барове с надпис: "Яжте еленско, 50 000 вълка не могат да грешат". Страна на заснежени склонове, на французи и англичани, живеещи мирно един с друг. Страна на хокея. Игра на истинските мъже. Истинска, първична. В нея да направиш хедшот със стика си в главата на противников играч е не само позволено, но и ще се приеме с възторг от публиката – която, както винаги, е жадна за зрелища. Уви, в България хокеят е като бейзбола, американския футбол и стрийптийз баровете – вегетират, малцина знаят за тях и още по-малко се осмеляват да се опитат да си изкарват прехраната по този начин. Не че няма, но в сравнение с популярността им на Запад от Драгоман, все едно че ги няма.

Доста противоречиво нещо е един мениджър на тема хокей. От една страна, имаме изпълнената с екшън и напрежение спортна дисциплина, от друга – бавна и методична геймка, която е перфектна за прословутите дъждовни и летаргични летни следобеди, за отмора след тежък работен ден и за шахматисти.

NHL-геймката е продукт на създателите на футболната серия мениджъри Championship Manager и на моменти... всъщност, нека си го призная –

играта изглежда като мод

за въпросната серия. Просто са сменени имената на първенствата, отборите и играчите. Дори енджинът за проиграване на мачовете е същият, с малки промени, за да се напасне с правилата на хокея. От друга страна, поне аз не бях попадал на друг хокеен мениджър, така че лош или хубав – това е, което имаме.

HOCKEY MANAGER	
графика	
звук	
геймплей	
общо	
	1 CD
издател	Sports Interactive / SEGA
сайт	http://www.sega-europe.com/nhlehm
хардуер	Pentium 233 MHz, 94 MB RAM
софтуер	Windows All, DirectX 9
платформа	PC

Ще можете да си изберете отбор от някое от по-известните първенства (съмнявам се, освен ако не сте върл почитател на ледените игри, че познавате друго, освен руското, канадското или американското) и да го прекарате през всички възможни шампионати. В играта няма екшън – най-многото, което можете да видите, е прозорче с тактиката си и коментар какво става по време на мача. Истинските страсти се разразяват не на игрището, а на мениджърско ниво – ще трябва да печелите мачове, за да си осигурявате спонсорство и реклама от големи корпорации. Със запечелените гущерчета пък ще се опитвате да привлечете по-качествени играчи в отбора и да ги изкопчвате изпод носовете на алчните мастити отбори (истинските мениджъри винаги вземат тим от трета глуха и го правят шампион – по-интересно е).

В един хубав миг ще можете

да зарежете стартовото си отборче

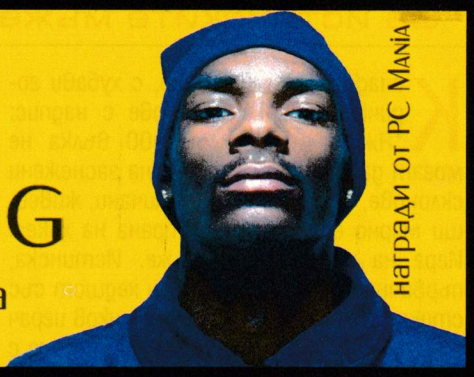
и понесен на крилата на репутацията си, да поведете някой от сигурните шампиони в 18-те предлагани лиги. Постоянно ще уреждате и наблюдавате тренировките на питомците си и въз основа на показаното, ще налагате промени в тактиката и състава на отбора. Ще се борите и с медиите, но веднъж привлечете ли ги на своя страна, славата ви може да нарасне неимоверно. И не забравяйте, че там някъде горе винаги има по-голяма рибка, един митичен чичко-паричко, чиито желания също ще трябва да задоволявате, ако желаете кранчето от средства към тима ви да не секне тотално.

Трябва да отбележа също така, че може да се напише книга специално за статистиките на отделните играчи и начините, по които те се променят в зависимост от заплащането, тренировките и средата, как тези промени влияят на играта и т.н. Но, уви, нямам и грам място повече, затова само ще ви кажа: ако играчите са доволни, резултатите са високи и чичко-паричко е хепи. Абе доволност му е майката и това си е.

Въпреки адски неотличаващата се графика (таблици, таблици, таблици и знаете ли какво – още таблици) и звук, играта е един доста добър мениджър, а жанрът винаги си е имал своите верни фенове. Така че: по една виртуална бира и еленско за всеки от тях!

Георги Панайотов

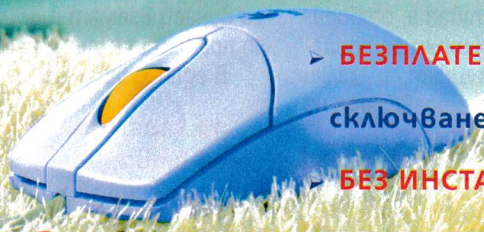
club AMOR представя
най-якото TEEN PARTY
с DJ Станчо и DJ Тони G
всеки петък и събота от 17:00 до 22:00 часа



награди от PC MANIA

ТОП ОФЕРТА!

ЕВРОКОМ КАБЕЛ



- БЕЗПЛАТЕН МОДЕМ за ползване при сключване на едногодишен договор
- БЕЗ ИНСТАЛАЦИОННА ТАКСА за дома
  25 лв. за свързване на офис
- Трафик - до 600 MB/месец
- Скорост - 64 kbit/s (международен)
  - 512 kbit/s (български)

САМО 30 лв. на месец

През август всеки нов Интернет абонат на Евроком Кабел получава немска бира номер 1 в света!

Посочените цени са с включен ДДС.
Валидност на офертата 01.07 - 31.08.2004г.

www.ekk.bg ☎ 9 7000 ВКЛЮЧИ СЕ!

THE SOURCE - Свежа глътка въздух за вашата LAN Интернет мрежа!
- 100%безпроблемна игра в сървърите на Headoff G.I.
- Главозамайваща скорост от BG Интернет пространството
- Реална поддръжка, 24 часа, 7дни в седмицата.

http://the source.headoff.com

СБОГОМ НЕЗАВИСИМОСТ – ЗДРАВЕЙ, ЛАРА!

След близо 7 години разработка първото (и очевидно последно) независимо творение на Тоби Гард най-после видя бял свят. Екшън-приключението с гледна точка от трето лице, наречено **Galleon**, се появи по магазините от каталога на издателя SCi, ексклузивно **в Xbox формат**. Тоби Гард спечели световна слава като създател на Лара Крофт и първия Tomb Raider, за да напусне Core непосредствено след завършването на играта, още преди големите пари да влязат по сметката на студиото. Собствената му новосформирана компания, Confounding Factor, се захвана почти незабавно с работата по Galleon, за да обяви фалита си преди броени дни. Сензацията дойде с изявлението на Eidos (издател на Tomb Raider), че Тоби Гард е назначен като старши гейм-дизайнер в Crystal Dynamics по проекта... Tomb Raider VII! Вероятно си спомняте, че Eidos "отнеха" Tomb Raider от ръцете на Core поради все по-слабите продажби на всяко следващо издание от поредицата, като шестата поредна игра – Angel of Darkness, удари кажи-речи дъното. От друга страна, Crystal Dynamics имат почти безупречно портфолио, в което се открояват игрите от вселената на Soul Reaver и Legacy of Cain.

"СИНИ ЛЪЧИ" ЗА PLAYSTATION3

Наскоро американският мирър на уебсайта на Forbes почти потвърди в своя доклад, че **PlayStation3 ще ползва Blu-ray технологията**. Според статията представители на Sony са споменали, че новото издание на тяхната видеоконзола PlayStation ще включва Blu-ray дисково устройство, с уточнението, че официалните характеристики на PlayStation3 ще бъдат оповестени около 31-ви март 2005-та година. Базирана на т.нар. "сини лазери", Blu-ray технологията позволява записа на 23 GB информация на диск с размерите на стандартно DVD и CD. До този момент 13 фирми са се съгласили да започнат производството Blu-ray Disc видеоплейъри до края на финансовата 2005-та.

МАСИВЕН БЕТА-ТЕСТ ЗА KILLZONE

Издателите на Killzone, Sony Computer Entertainment, са стартирали **бета тест с невиждани за first person shooter игра мащаби**. Само в Щатите се очаква в теста да се включат близо 10 000 души! Това показва наистина сериозните планове на Sony относно бъдещето на франчайза. Разработван от холандското студио Guerrilla, Killzone вече е спряган от не едно и две специализирани издания като единственият сериозен конкурент на Halo2, поне на конзолния фронт. Действието на играта се развива в близко бъдеще, когато космическата колонизация е вече факт, и се върти около жестокия конфликт между силите лоялни на Земята (ISA) и сепаратистите, нарекли себе си Helghast. Засега премиерата на Killzone е обявена за есента на тази година.

PSP МОЩЕН КОЛКОТО PLAYSTATION2?

В интервю пред японския официален PlayStation уебсайт, директорът на Sony Казунори Ямаучи е заявил, че **PSP** (PlayStation Portable) версията на Gran Turismo 4 ще бъде **почти директен порт на PlayStation2** изданието на играта. Господин Ямаучи е пояснил, че това ще е възможно благодарение на хардуерната мощ на PSP, която е сравнима с тази на PlayStation 2. В Sony не крият, че причината няколко от най-големите PS2 хитове от техния каталог да бъдат преработени директно за PSP (вместо заглавията да бъдат разработвани "от нулата") е в желанието на компанията да намали разходите, свързани с премиерата новата преносима конзола. В заключение мистър Ямаучи е уточнил, че PS2 премиерата на Gran Turismo 4 е все така запланувана за 2004-та година, без обаче да спомене конкретна дата.

XB
PS2
GBA
GC

RESIDENT EVIL 4

издател: **Capcom** | създател: **Capcom**

жанр: **Survival Action** | американска премиера: **19.11.2004**

Въпреки безспорната си, наистина феноменална популярност, Resident Evil си остава една от най-противоречивите поредици в света на компютърните и видеоигри. От една страна, Res Evil може да се похвали с една от най-напрегнатите и уникални игрални атмосфери, създавани някога. От друга – след повече от дузина издания, кръстникът на survival horror жанра все така има една от най-закостенелите (и, уви, неадекватни) системи и за управление. Интерфейсът на Resident Evil също не е мръднал и на крачка от доброто старо време. Нещо повече – макар игрите с това име отдавна да ползват изцяло тримерни графични енджини, техните създатели така и не успяха да се възползват адекватно от това безспорно преимущество.

Казвам всичко това с най-добро чувство, просто защото съм страхотен фен на Resident Evil. Защо точно сега? Отговорът може да бъде само един – Resident Evil 4! Казано накратко, поредният (и абсолютно нов) RE е дотолкова различен от предишните издания, че мнозина си задават логичния въпрос – "дали това е Resident Evil, все пак?" Отговорът на бащата на поредицата, Шинджи Миками (сценарист и главен дизайнер на RE 4), и на продуцента на проекта, Хироюки Кобаяши, е: категорично да!

Но нека не изпреварваме новините. Започваме с лошата новина – Resident Evil 4 е планирана все така само и единствено като GameCube издание. Засега няма дори слухове за някаква промяна на този фронт. Слава богу, оттук нататък до една новините са добри. Преди всичко, две думи за историята. Главният герой този път ще е добре познатият ви от RE 2 – Леон С. Кенеди. Междувременно той се е превърнал от ченге новобранец в зрял мъж и агент по сигурността на президента на Щатите. Проблемът е, че в началото на играта Леон вече е в "лека" издънка, тъй като дъщерята на президента е била отвлечена. Нашият човек трябва да оправи нещата, а неговите разследвания го отвеждат в непознато, затънтено селце някъде в Източна Европа. Между другото, по въпроса за мястото на действието още се спори. Четох дори, че историята се случва някъде из Латинска Америка. Може би защото в една от първите междинни анимации Леон се кара с някакъв тип, който му тегли една... на испански. Мен ако питате, субектите, с които Леон си има грижи в последното публикувано видео от играта, приличат досущ на трансилвански селяндури (или поне на холивудската представа за трансилвански селяндури :).

И така споменахме първата особена думичка, свързана с RE 4 – "селяни". Или с други думи – нормални хора (Добре де, почти нормални. Иначе нямаше да има какво да се случи в играта.) Още ли не стопляте? Никакви зомбита, бе хора! Опа-а, една от запазените марки на поредицата отиде? на вятъра. Сега вече сигурно няма да се учудите, ако ви кажа, че от добрата стара "Ъмбрела" също няма дори помен. Без майтап! И така, нека преговорим – стар персонаж, но в нова ситуация, на фона на нови декори и – очевидно! – с нова "зла сила", стояща зад цялата бъркотия. И това е само началото!

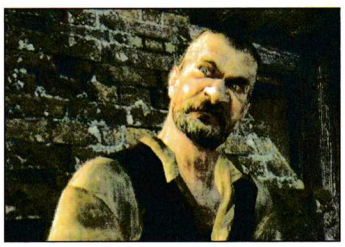
Нека сега преминем от козметиката към съществените неща. Първото нещо, което е направило впечатление на всички очевидци, е изцяло новият подход към камерата, която – изненада! – вече не само че не пречела, ами помагала

Ядори! Принципно отново става въпрос за гледна точка от трето лице, но с известни уговорки. Една от най-интересните измежду тези "уговорки" безспорно е позицията на камерата при стрелба. Когато натиснете бутона за "вземане на мушка", камерата се изнася леко встрани, над дясното рамо на Леон. Да, точно така, почти като в Splinter Cell. Нещо повече, играещият дори ще може да премине към гледна точка от първо лице. При стрелба двете гледни точки са абсолютно равноправни и само от вас зависи коя точно ще изберете. И за да ви е още по-лесно, повечето от оръжията на Леон ще имат нещо като лазерен мерник, с който да можете да се прицелите по-прецизно в определени точки от тялото на своя противник.

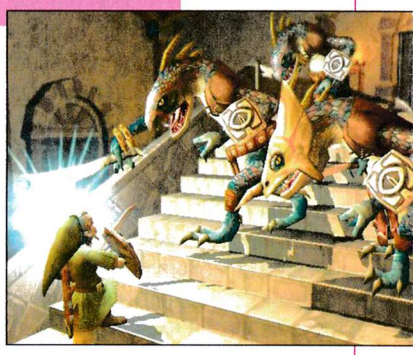
И като си говорим за лазерния мерник, това ми напомня за друг сериозен плюс на Resident Evil 4 – изкуствения интелект. Мнозина от щастливците, опитали играемото демо на играта, са забелязали, че ако задържиш твърде дълго лазерния си мерник върху някой от споменатите по-горе "селяни" (опитвайки да се прицелиш за headshot, да речем), оня тарикат се "усеща" и тутакси отскача встрани! Чакайте, чакайте, това не е нищо. Когато се опитали да гръмнат един от селяците в гръб, но не уцелили, колегите журналисти с изумление изгледали как селякът се обръща, за да види какво става, после бързо се скатава в храсталаците и оттам изсвирва с уста на "аверите", които тутакси му се притичват на помощ! Не е зле, а?

Последното от нововъведенията, разкрити до момента от Capcom, е т.нар. "екшън бутон", който променя функцията си в зависимост от ситуацията. Приближавате до неиграем персонаж и ако искате да поговорите с него, натискате "екшън бутона" (бутон "А" на GameCube джойпада). Това всеки го може, нали? Добре, сцена номер 2. Леон влетява в малка къщурка, преследван по петите от тълпа гневни... абе, селяндури, с извинение. Той затръшва вратата зад себе си, но тя очевидно няма да издържи дълго. Леон минава край малкото прозорче, търсейки изход от ситуацията. Изведнъж на екрана се появява надпис – "Скок през прозореца?". С едно натискане на все същия "екшън бутон" нашият човек разбива прозореца с перфектно скок-кълбо. Сцена номер 3. Малко по-нататък в селото единственият път за отстъпление минава през дървена стълба, подпряна на стената на близка къща и водеща към покрива ѝ. Леон се покатерва бързо и точно когато вече е стъпил на покрива, нов надпис на екрана го пита – "Ритане на стълбата?". Логично, не мислите ли? Особено, ако не искате селяците, въоръжени с вили и факли, да ви последват. И така нататък, и така нататък...

Абе, къде ми е акълът?! Забравих да ви спомена за превозните средства в играта. Добре де, хайде някой друг път, че статията и без друго се получи дългичка. Какво да ви кажа, аз лично много, ама много сериозно се замислям дали да не се изръся за един брой от лилавата машинка на Nintendo. Пък току-виж до излизането на Resident Evil 4 цената ѝ станала и в България някакви си там стотина евро. Каквато е вече в останалата част от



LEGEND OF ZELDA



издател: **Nintendo** | създател: **Nintendo** | жанр: **Action RPG** | европейска премиера: **2005-та**

Няма начин да не сте чули вече. Не и ако сте поне малко нещо фенове на културата поредица Zelda. На своята пресконференция непосредствено преди тазгодишното E3, състояла се в Hollywood & Highland Complex в Лос Анджелис, Nintendo обявиха официално (покрай всичко друго) и новия си Zelda проект. На сцената за целта се появил не кой да е, а самият "баща на Zelda" – Шигеру Миямото, сред чиито "деца" са не една и две други звезди на видео игрите, между които Супер братята Марио, да речем. За да бъде всичко още по-ефектно, Миямото сан носел в ръцете си не по-малко прочутите меч и щит на Линк. Последвалият кратък трейлър отвял дори най-невъзмутимата част от публиката, съставена почти изцяло от видели доста неща през живота си журналисти. Както вече споменах, голямата новина сигурно вече ви е известна – реалистично изглеждащият (и по-зрял) Линк се завръща триумфално! Очевидно "анимационното" превъплъщение на горския елф (с униформа а-ла Робин Худ) далеч не е било посрещнато толкова добре, колкото се очакваше. Не че The Wind Waker (първото и вероятно последно GameCube издание на Zelda с анимационен привкус) не беше добра игра – напротив! Запитан защо новата игра се връща към реализма, Шигеру Миямото отговорил – "Една от причините да сменим графичния стил на играта е много проста – направихме го, тъй като твърде много хора искаха да го направим." Другата причина, за която Nintendo едва ли са склонни да говорят, безспорно е проблемът, с който тяхната 128-битова конзола се сблъска, когато всички (и най-вече конкуренцията) набързо я определиха като "ориентирана към по-невръстните геймъри". В момента GameCube повече от всякога се нуждае от опровержение на тази уж невинна констатация, която обаче тежи като черен печат на иначе доста симпатичното лилаво кубче. Безспорно доказателство за това е ексклузивният Resident Evil договор с Сарсот, който излиза златен на Nintendo покрай разочароващите продажби на изданията от поредицата, запазени единствено и само за GameCube.

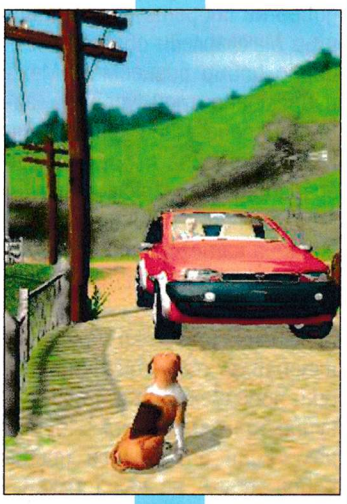
Казвам всичко това, защото вероятно от него е продиктуван и далеч по-мрачният, в умерени граници тон на новата Zelda. Другите новини около проекта са по-скоро добре забравени, или по-скоро "добре незабравени" елементи от най-успешната Zelda игра до момента – Ocarina of Time. Солидно преработени, така че да отразяват приличната графична мощ на "куба", разбира се. Като начало в новия проект отново ще можем да яздим кон, екстра болезнено липсваща от The Wind Waker. А Линк дори ще може да се сражава, яхнал своя благороден жребец. Нещо повече – в трейлъра, показан на E3 събитието на Nintendo, Линк даже кръстосал пешком оръжие с противници, яхнали коне. Цялата останала част от видените кадри говорела недвусмислено за намерението на Миямото и екип да създадат една нова и по-добра (не на последно място в графично отношение) версия на Ocarina of Time. Демонстрираните елементи от геймплея копирали почти без промени игралната система на споменатия по-горе хит за Nintendo 64. Всеобщото мнение обаче, към което се присъединявам и аз, е, че при толкова много време до премиерата на новата игра, показаното до момента най-вероятно е само върхът на айсберга. Мога да кажа само "дано"!

PS2

РЕЙТИНГ 85/100

DOG'S LIFE

неща за правене. Някой колега беше определил шеговито тази игра като Grand Theft Auto с куче. Жалко наистина, че не съм се сетил преди него, защото този етикет пасва учудващо добре на Dog's Life. Само не ме разбирайте буквално, за бога. Приликата е по-скоро вътрешна, ако мога да се изразя така. Тя се изразява по-скоро в свободата, която ви е дадена, за да изследвате кучешкия свят на Джейк. Верно, общият тон е по-скоро детски (а не "детински", ако ми следите мисълта), но аз неволно и почти мигновено се оказах увлечен

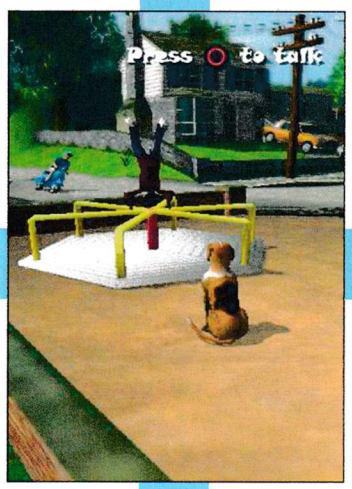


издател: Sony | създател: Frontier Developments | жанр: Action/Simulation | европейска премиера: 24.08.2004

Може би сте прочели вече предварителния преглед на Dog's Life в рамките на PS Mania. Ако не сте, ето ви първия интересен факт около тази игра – тя е дело на студиото Frontier Developments, чийто основател и собственик е не кой да е, а самият Дейвид Брейбън човекът който през далечната 1985-та буквално разтърси света на PC гейминга със своя космически симулатор (поради липса на по-добро определение) Elite. Вече се сещате защо бях леко изумен, когато разбрах, че след не една и две години мълчание мистър Брейбън се появи отново в светлината на прожекторите, но този път с проект за... "кучешки симулатор" за PlayStation2! Очевидно човекът си пада по предизвикателствата и оригиналните концепции. Е, как да не му изръкопляскаме дори само затова? Ето, че новата игра, кръстена Dog's Life е вече готова, т.е. дойде моментът да разберем дали Дейвид "Elite" Брейбън все още "го може". Моят отговор е абсолютно еднозначен – да, може го, макар че това няма да хареса на мнозина "геймъри с капаци".

В случай че сте забравили, Dog's Life разказва историята на Джейк, който е... куче, в буквалния смисъл на думата. Като всеки достоен индивид от мъжка порода и Джейк си има дама на сърцето, кръстена Дейзи. В самото начало Дейзи е отвлечена от кучкари с риск да се превърне в експериментален образец за нуждите на пъклените планове на главната злодейка на играта. Да, звучи точно като второразреден филм на Дисни, но в действителност върши работа, тъй като в Dog's Life историята играе просто ролята на рамка, заграждаща куп интересни и доста нетрадиционни от неговата забавна лекота и непретенциозност. Геймплеят е разбит на множество "мини-игри", до една наподобяващи основни кучешки занимания, като например преследване на миризми, дърпане на парцал и дори маркиране на територия (хайде, разбира се, че се сещате как кучетата маркират територията си). Управлението в рамките на тези малки предизвикателства е оригинално замислено и определено поддържа на прилично ниво внушението, че все пак играете ролята на куче. Не ме разбирайте грешно – не съм противник на насилието в игрите въобще.

Но след толкова много кървища и мрачни декори Dog's Life ми се стори ободряваща като следобедна дрямка в неделя. Нали се сещате, тази дрямка, след която после можете да беснеете на воля до сутринта на другия ден.



PS2

MCFARLANE'S EVIL PROPHECY

издател: **Konami** | създател: **Konami** | жанр: **Action** | премиера: **24.09.2004**

По мое скромно мнение създателят на Spawn, Тод Макфарлейн, определено не е измежду добрите комикс художници от последните две десетилетия. Ако не сте гледали издания на Spawn, рисувани лично от него, а не от някой от безкрайния екип, работещ по поредицата, подобре не спорете с мен. Мистър Макфарлейн обаче е безспорно добър бизнесмен. Междувременно той успя да завърти една мини индустрия, която отдавна е прехвърлила границите на марката Spawn. Едно от най-успешните му начинания категорично е компанията за производство на екшън фигури, кръстена McFarlane Toys. Ако почна да изброявам тематичните серии, произвеждани от нея, сигурно ще замръкнем и осъмнем. Едни от тях са доста добри, други не чак толкова, но общото ниво е повече от прилично. Сега обаче ще си говорим само за една от тях – Monsters. Защо Макфарлейн и Konami са решили да посветят цяла игра на една от най-слабите и неоригинални серии на McFarlane Toys, това за мен е пълна загадка. Вероятно причината е била доста прозаична – Konami са се нуждаели от евтин лиценз (но все пак носещ в заглавието си магическото "McFarlane"), а Макфарлейн от популяризиране на скромно продаващите се Monsters играчки. Пито – платено!

Дотук нищо чак толкова "чудовищно". Такива сделки са кажи-речи ежедневие в тоя бизнес. Проблемът е по-скоро, че от тази ефтинджос идея се е получила ефтинджос игра. Две думи за историята (в случай че сте пропуснали предварителния преглед на играта). 19-ти век, а и светът е на път да изпадне в масова истерия покрай зачестилите ужасяващи инциденти – върколаци и вампири, нападат отдалечени селища, мъртъвци се надигат от гробовете си... абе, сигурно схващате идеята. В цялата тая лудница комай само ученият доктор Ханс Йегер е наясно със ситуацията. Убеден, че всичко това може да сложи началото на края на света, добрият доктор е наел някои от най-прочутите ловци на чудовища от целия свят и им е възложил да се справят с адската напаст.

Целият този банален увод е последван от не по-малко банален геймплей, подплатен с една от най-грозните визии, виждани до момента в PlayStation2 игра. Принципно в играта ви е поверено управлението на цели четири персонажи, като в произволен момент можете да поемете контрола над кой да е от тях. Това хубаво, ама когато се хвърлите с тия четирима юнаци право в мелето от чудовища, всеки опит за разумното им (пази боже тактическо) управление отива по дяволите. Накратко, очаква ви безкрайно налагане на бутоните, кажи-речи без каквато и да е идея за това какво точно правите. Всъщност дори няма да виждате бог знае какво от това, което става на екрана, просто защото играта е адски мрачна. Наречете ме мрънкач, но това не е моята идея за добро забавление.

РЕЙТИНГ **45/100**

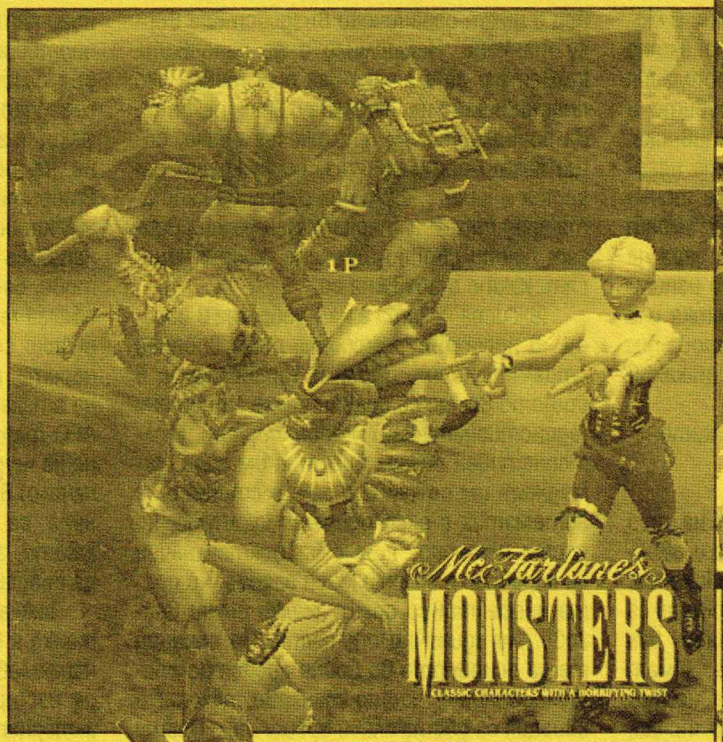
Console Cheats

MCFARLANE'S EVIL PROPHECY (PS2)

За да победите морското създание: Използвайте Jeager (ученият), избегнете водните топки, които морското същество изстрелва и го изчакайте да изскочи от леговището си. Изтичайте бързо и натиснете "Квадрат", за да го сразите. То ще бъде зашеметено за известно време. Сега използвайте combo-атаки, за да го довършите, докато не е на себе си. То ще се втурне в леговището си. Изчакайте, избегнете атаките му и повторете процедурата, докато го унищожите.

Пъзелът на Франкенщайн: Четиримата ловци са заключени в отделни стаи. Изберете всеки един от тях като преминете през всеки герой поотделно. Затворниците пресъздават вашия PlayStation2 геймпад. Този от тях, който е в най-горната позиция, отговаря на клавиша "Триъгълник", вдясно – на "Кръг", най-долу – на X и ляво – на "Квадрат". Картинките на стената представляват формите на бутоните. Преместете ловците на отговарящите им бутони.

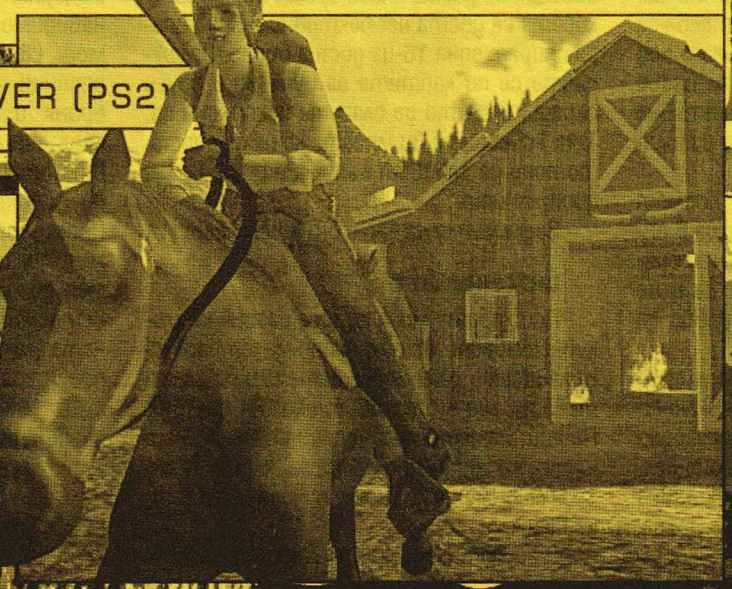
Победете чудовището Франкенщайн: Изберете Sundano и накарайте всички други ловци да не атакуват. Не нападайте Франкенщайн. Уверете се, че имате високо MP (атакувайте някои от другите експерименти, за да го повишите, ако има нужда). Отдръпнете се от Франкенщайн. Ако никой не го напада, той ще отпусне ръцете си, ще вдигне електрически генератор над главата си и най-накрая ще го хвърли. Докато генераторът е все още над главата му, той е напълно уязвим за атаките ви. Ако можете да уловите момента, когато отпуска ръцете си, веднага призовете Горския дух и лъвът ще нападне уязвимото чудовище, събаряйки го на земята и причинявайки му огромни щети. Изпълнете combo-атаките и значително ще понижите HP-то му. Преди да се е изправил, отдръпнете се бързо или той ще ви нападне. Изчакайте, докато раменете му отново се отпуснат, и повтаряйте комбинацията, докато го убиете.

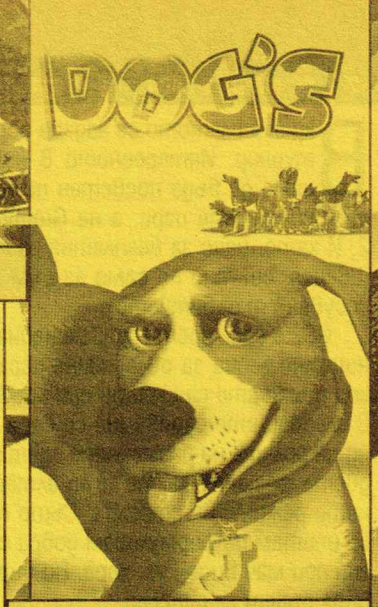


RED DEAD REVOLVER (PS2)

Бонуси при завършване на играта:

- Изиграйте играта успешно и ще отключите режимите bounty hunterd и hard.
- Успешно изиграйте играта в режим hard, за да отключите very hard и red wood revolver режимите.
- Купете от всички предмети в магазините, за да отключите всички герои и страници от журнала.





DOG'S LIFE (PS2)

За да отключите допълнителните движения, спечелете Doggy Doo игрите.

Седнете: Надолу, а ако лежите - нагоре.

Легнете: Натиснете надолу, докато седите.

Станете: Натиснете нагоре, докато седите.

Изтръскайте се: Натиснете ляво, дясно, ляво.

Молете се 1: Натиснете ляво, дясно, нагоре.

Молете се 2: Натиснете дясно, надолу, нагоре.

Молете се 3: Натиснете ляво, нагоре, надолу.

Молете се 4: Натиснете ляво, ляво, дясно.

Молете се 5: Натиснете ляво, надолу, нагоре.

Обгазяване или естествено наторяване: Натиснете ляво, дясно, надолу.

Маркиране на територията отляво: Натиснете ляво, надолу, ляво.

Маркиране на територията отдясно: Натиснете дясно, ляво, дясно.

За да не огладнявате никога: Докато се разхождате из околността, от време на време ще виждате сандъци. Ако ги счупите, като се затичате към тях и се блъснете, вътре ще откриете храна. Изяжте я и няма да огладнеете.

За да възвърнете здравето си: Използвайте което и да е от движенията за молене близо до човек и има възможност той да ви помогне.

В края на лятото се задава поредният турнир. Интересното в него е, че няма да бъде посветен на някоя от традиционните игри, а на Ground Control 2. И като шанс за безплатна разходка до Швеция, сигурно не само аз съм заинтересуван от събитието.

GC2 е една доста праволинейна и сравнително лесна за овладяване игра, но някои тънкости са скрити при пръв поглед. В следващите редове ще се спра подробно на ролята на различните единици и при двете фракции, както и на алтернативните режими на стрелба. Също така ще се опитам да формулирам добра стратегия при мач Вирон vs. хора. Но първо един бърз съвет за сингъла.

Сингъл

AI-то в играта е едно от най-добрите, които съм виждал в стратегия. Ще ви атакува постоянно, често използвайки различни маршрути и войски, затова универсална защита няма. Никога не изоставяйте LZ-то си безпризорно. В момента, в който го загубите, освен ако не разполагате с огромна бойна формация наблизо, почти задължително губите и играта. Същото важи и за противника. Ако ще щурмувате, то нападайте неговото LZ и оставете останалите точки по картата за десерт. Иначе геймплеят се превръща в една непрестанна игра на котка и мишка, която постоянно изпомпва ресурсите ви и в крайна сметка или губите, или се връщате на стартова позиция без да сте постигнали някакъв практически успех.

А сега да преминем към единиците.

NSA

В играта войските се делят на три типа – пехота, наземни единици и авиация. Хората разполагат с кашимерия, тежка пехота и снайперисти. Първите са универсално бойно средство, слаби, без броня, въоръжени с картечница. Имат ефект, само ако са 12 или повече, но това са допълнителни популационни точки, които лично предпочитам да употребя за танкове. Все пак могат да се ръгат под дръвчетата и в сгради, което ги прави доста добре защитени. На алтернативна стрелба не могат да се движат и използват ракети.

Всички пехотинци могат да поемат контрол над стационарните оръжия в играта, но цената е, че губите дадения войник и лимитът ви нараства с 1. За едно оръдие или SAM например ще трябва да платите 2 точки лимит.

Общ трик при всички юнити с алтернативната стрелба е, че ако превключите бързо, няма да има нужда да презареждате и буквално удвоявате скорострелността на единиците си. Най-ефективно е при снайперистите. Те, от своя страна, поразяват с 1-2 изстрела всеки пехотинец и имат ограничено въздействие върху танкове. Немислимо е да започвате каквато и да е атака без тях (освен ако противникът не използва и грам пехота). За правилното им приложение обаче, също както артилерията, се нуждаят от spotter – юнит, който да разкрива картата пред тях. В алтернативен режим вдигат почти двойно щетите, които нанасят, както и обхвата си.

Тежката пехота е най-добрата в играта. В нормално състояние тези войници стрелят точно, бързо и здраво, като в същото време са сравнително защитени (единствената кашимерия с броня). В алтернативен режим бронята им пада, демиджът им се качва с 50% и стрелят на автоматик с експлодиращи куршуми, но доста неточно. Това е перфектен начин за справяне с големи маси гадове, но доста неефективно срещу малки групи врагове или единични опоненти. По принцип те са основното ви бойно средство срещу вироните, чиито танкове, пехота и авиация са доста слаби срещу тях. Срещу хората са доста неефективни – 5 снайпера спират една 16-ца доста бързо. Оглеждайте се по картите за бункери и други сгради, в които да слагате пехотата си. Така войниците ви могат ако не да спрат, то поне да забавят напредващите врази достатъчно.

Задължителна част от всяка армия са

инженерите

При хората могат да се разгъват, лекувайки бавно всичко в определен радиус. Независимо дали атакувате или се защитавате, ще ви трябват около 4 от тях. Почти моментално поправят всеки ваш юнит, попаднал под обстрел, което, в определени случаи, решава изхода на схватката.

В групата на леките машини попадат бъгитата, ракетоносците и бронетранспортьорите (APC). Първите разполагат със слабо, но адски далекобойно оръдие. Благодарение на бързината си те са перфектни за тормозене на врага и захващане на незащитени точки по картата. Вторите са незаменими при въздушни атаки, особено срещу вироните. В алтернативен режим могат да създават щитове, всеки от които прави единиците в обсега му неуязвими за ракети и артилерийски снаряди. Също както и при инженерите, не можете да направите успешна атака или отбрана без поне 4 от тях. APC-тата са перфектни за бързо вкарване на щурмови пехотинци (адски бавни по начало) в играта. С бордовата си картечница са доста добри противопехотни юнити, а в алтернативен режим могат да създават димни завеси.

Тежката ви техника се състои от два танка и бронетранспортьор, въоръжен с напалмова пръскачка и с възможността да изстрелва запалителни гранати, а в алтернативен режим получава частична невидимост за сметка на огневата си мощ. Liberator танковете са базовите ви единици – средно силно оръдие, добра броня и точки живот, алтернативна картечница за опоскване на пехота. Всъщност ще ги ползвате, само ако не ви достигат средства за Ravager-ите. Последните са титани с огромен демидж, маса живот и броня, както и огромен диапазон на стрелба. В алтернативен режим жертват страничната и задната си броня, но за сметка на това предната им нараства до 90 (получават едва 10% от щетите, поети от нея), разпъват оръдието си и мачкат наред. Четири от тях задържат танкова колона, осем печелят играта. Единственото нещо, което може да ги спре, е много пехота или авиация.

Артилерията си е артилерия

– в нормален режим стреля бавно и надалеч, но може да го прави и докато се движи. В алтернативен режим се застопорява, но стреля тройно по-бързо и двойно по-далеч. Доста се шумя около орязването на нейната сила в GC 2 в сравнение с предшественика й. Дори и при това положение все още си остава едно от най-бързите и ефективни средства за унищожение на пехота и осакатяване на вражите танкове преди да влязат в обсега на вашите собствени. Номерът е, че трябва да се научите да стреляте на известно разстояние пред самата настъпваща единица, която, от своя страна, е хубаво да е по-бавна. Ако врагът ви използва артилерия, най-добрият начин да се справите с нея, е да използвате авиация или бързи машини. Уви, става ненужна, в случай че опонентът ви се е сетил да си домъкне и rocket бъгитата – щитът на едно от тях спира едновременно четири снаряда и пропуска петия.

Авиацията на земляните е доста посилна в щурмовата си роля от тази на вироните, но все пак в група, по-малка от 10 единици, не оказва много голямо влияние върху хода на битката. Внимавайте да не позиционирате изтребителите си над собствената си или вражата артилерия, докато стреля. Бойният хелидайн на терените в алтернативен режим губи оръжията си, но се придвижва с 50% по-висока скорост, а транспортният е перфектен за бързо дислоциране на тежките танкове по терена (особено при първи дроп). В алтернативен режим забавя скоростта си, но за сметка на това получава малък щит, подобен на този на ракетоносците, покриващ него и товара.

Вироните

На пръв поглед вироните разполагат с по-малко единици, но абсолютно всеки техен юнит може да се събере със себеподобен, за да образуват съвсем нов. Това може да се използва доста добре при по-сериозна защита, за да излъжете лимита и след това с двойно по-голяма армия да налазите врага. Тъй като колкото повече юнити имате на картата, толкова по-малко пари получавате, чрез морфиране на наличните единици можете да намалите лимита си и до момента, в който не тръгнете в атака. Също така трябва да се отбележи, че пехотата на вироните е основно антитанк-ориентирана и не може да се противопостави добре на един ръш с обсадни войници например. Същото се отнася и за бойната им техника. Именно от това идва дисбалансът в играта. Гореспоменатият ръш се спира достатъчно трудно и може да не ви останат сили, с които да се справите с налазващите след него танкове.

Базовата ви бойна единица е Assault Clan Guard-ът – по-издръжлив и мощен е от бъгитата на хората, в алтернативен режим регенерира по-бързо кръвта си и няма нужда от инженер, който да му се мъкне зад задника. Ако се борите срещу тях, гледайте да не си набутвате танковете наблизо. Когато двама морфнат, се получава Infector CG. Още по-здрав и въоръжен с мощно химическо оръжие, с което в алтернативен режим създава огромни облаци от спори около себе си. Ако бъде убит, се взривява и също нанася достатъчно щети. Единственият начин да спрете човешка масова пехотна атака... в случай че врагът не е докарал снайпери, които да вгорчат живота ви, сваляйки единиците ви една по-една.

Rocket CG е противовъздушна пехота с изненадващо добър ефект срещу танкове. В алтернативен режим стреля по-надалеч и нанася повече щети на летящи машини. При морфиране се получава Mortar CG – самоходна артилерия, доста по-бърза от механизираната и с качеството на всяка друга пехота да се крие в гори и сгради. В алтернативен режим създава димна завеса, но не нанася щети. Ако в групата са по-малко от поне 6, няма голяма полза от нея, освен за красота и паниране на противника.

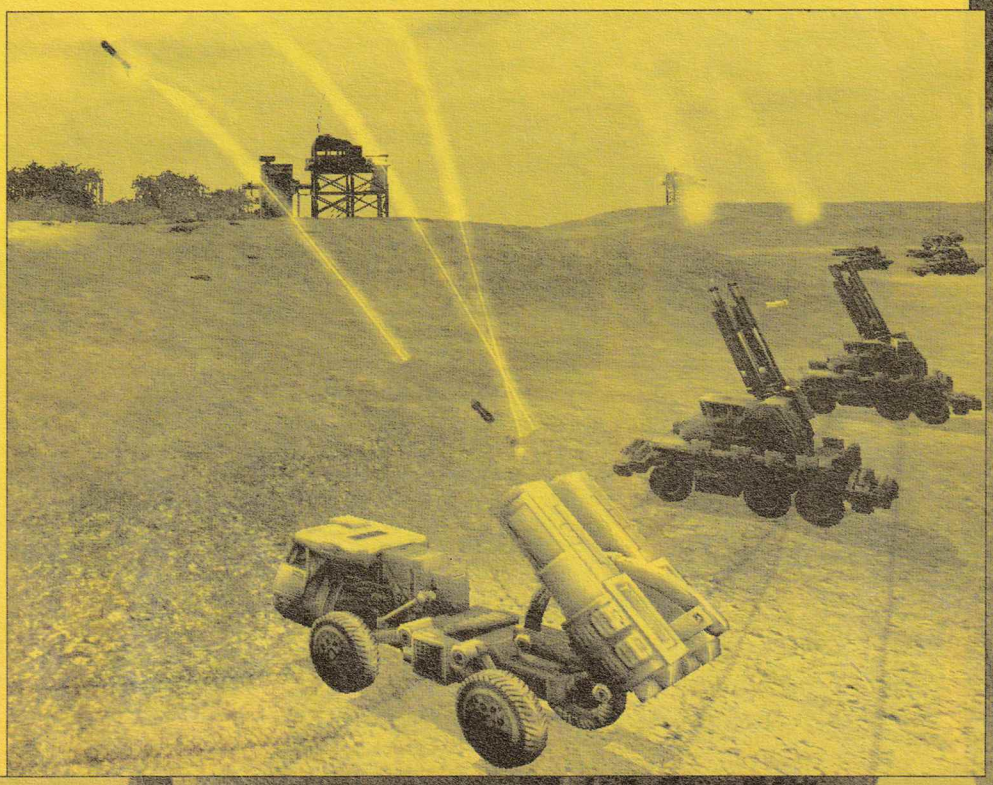
Леката ви бронетехника

се състои от Gun и инженерен Centruroid. Първият е въоръжен с доста слабо оръжие и е подходящ за употреба единствено срещу лека бронетехника, но в алтернативен режим разтваря щита си, ставайки почти неуязвим при фронтална атака, увеличавайки значително далекобойността си и намалявайки щетите, които нанася. Ако два морфират, се получава Rocket Centruroid – еквивалент на бъгитата при хората, но с хоувър технология (може да минава над наводнени терени). Подходящ както срещу танкове, така и срещу въздушни единици. Може да създава щитови полусфери.

Инженерът е в доста добро APC с химическо оръжие, което обаче губи в алтернативен режим и придобива способността да ремонтира и лекува войските ви. При морф се превръща в Mortar Centruroid – най-слабата, но в същото време най-бързата артилерия в играта. Ако им дадете цел, тези единици ще я обстрелват, независимо какви други команди за движение им давате. Доста са добри при сваляне на стационарни оръдия и разбиване формациите на врага.

Танковете ви са два – Corruptor и Penetrattor Centruroid. Corruptor-ът е противопехотен юнит, въоръжен с химическо оръжие, а в алтернативен режим създава газов облак около себе си, нанасящ щети на войници и бронетехника. При морф се превръща в Thumper Centruroid – перфектен срещу леко бронирани единици и пехота. Стреля бързо, а снарядите нанасят щети на всеки юнит, през който преминат, и така само един може да се справи с няколко врага, ако са наредени в линията му на стрелба. В алтернативен режим губи подвижността си, но създава аура, намаляваща щетите, понасяни от вашите войски в радиуса й.

Penetrator-ът е тежкият ви танк, малко по-слаб от еквивалентите си в армиите на хората, но в алтернативен режим за сметка на подвижността си получава главозамайващ обхват (250, докато снайперът на хората е с 150). За жалост намалява скорострелността си и щетите, които нанася, но все пак успява да вкара по два снаряда на вразите, преди да са го достигнали със собствения си обх-



ват на стрелба. При морф два Penetrator-а образуват един Hellfire Centruroid – най-мощната противотанкова единица в играта. Изстрелва залпове от 4-5 ракети, всяка нанасяща невероятни щети. В открито сражение мачка всяка бронетехника, а единственият начин да бъде спрян е авиация или много твърда защита. Уви, невъзможността му да прихваща въздушни цели и пехота го правят доста слаб и неприложим в определени моменти от играта, но използван правилно е единственият фактор в борбата срещу NSA, който би обърнал сражението във ваша полза. В алтернативен режим губи оръжието си, за сметка на удвояване на скоростта, с която се придвижва. Удобно както за по-бързо влизане в битки, така и за дръпване на наранени единици извън горещата бойна зона.

Авиацията

Ви също се състои от две машини. Изтребителите са на пръв поглед доста по-слаби от тези на хората, но стрелят двойно по-бързо, което компенсира по-малките щети. Скоростта и цената им оправдават малкото точки живот. Единственият им проблем е, че са неизползваеми срещу наземни цели, и ако слабата им издръжливост не е проблем при въздушни битки, то срещата с ПВО единици на земята означава почти сигурна смърт. В алтернативен режим регенерират полесно кръвта си, придвижват се по-бързо, но губят въоръжението си. Два изтребителя образуват Screamer – щурмовак, въоръжен с инфразвуково оръдие, подобно на Thumper-а, нанасящо щети на няколко юнита едновременно. По-добре брониран е и по-издръжлив от изтребителя, в алтернативен режим създава аура, увеличаваща щетите, поемани от вразите.

Surveilance Helidayne-ът е втората ви въздушна единица. Стреля бързо, но нанася адски малко щети и единствено срещу лека пехота може да е наистина полезна. Но всъщност ролята му не е на бойна единица – в алтернативен режим прибира оръдието си и разгъва антена, показваща ви картата и евентуалните врагове в огромен радиус. Както всички летящи единици, получава бонус към защитата и камуфлажа си, ако се е скрил над дървета. Задължителен при всяка игра и още на втория дроп трябва да си го доставите. Знанието какво прави врагът по всяко време, е доста ключов фактор за спечелването на битката. Най-добре да имате 2-3 на важни точки по картата (един над противниковото LZ). Два образуват Contaminator. Това е въздушно APC с мощно биологично оръжие и възможност за превоз на до 6 пехотинецът. В алтернативен режим губи оръжието си, но получава допълнителна броня. Най-безопасният начин за справяне с тежката пехота на хората или Clan Guard-ове. Все пак сравнително ниската му издръжливост го прави доста неефективен, ако е в малки групи.

Общо

Всяка от страните може да дропва стационарни оръдия – противопехотни при хората и противотанкови при вирони-те, както и малки радари. Всяка фракция има и няколко допълнителни умения. Срещу определени средства хората могат да призоват въздушен удар (доста неефективен), димна завеса или сателит, разкриващ картата. Вирони-те могат да вкарат въздушен десант от 6 Clan Guard-а на произволна точка от картата, да пуснат отровен облак или да нанесат орбитален удар (доста по-ефективен от бомбардировките на хората)

В началото на всяка игра идва основният въпрос: какво да направя първо – ъпгрейд за капацитета на дропшипа, да свали тежките танкове или какво?

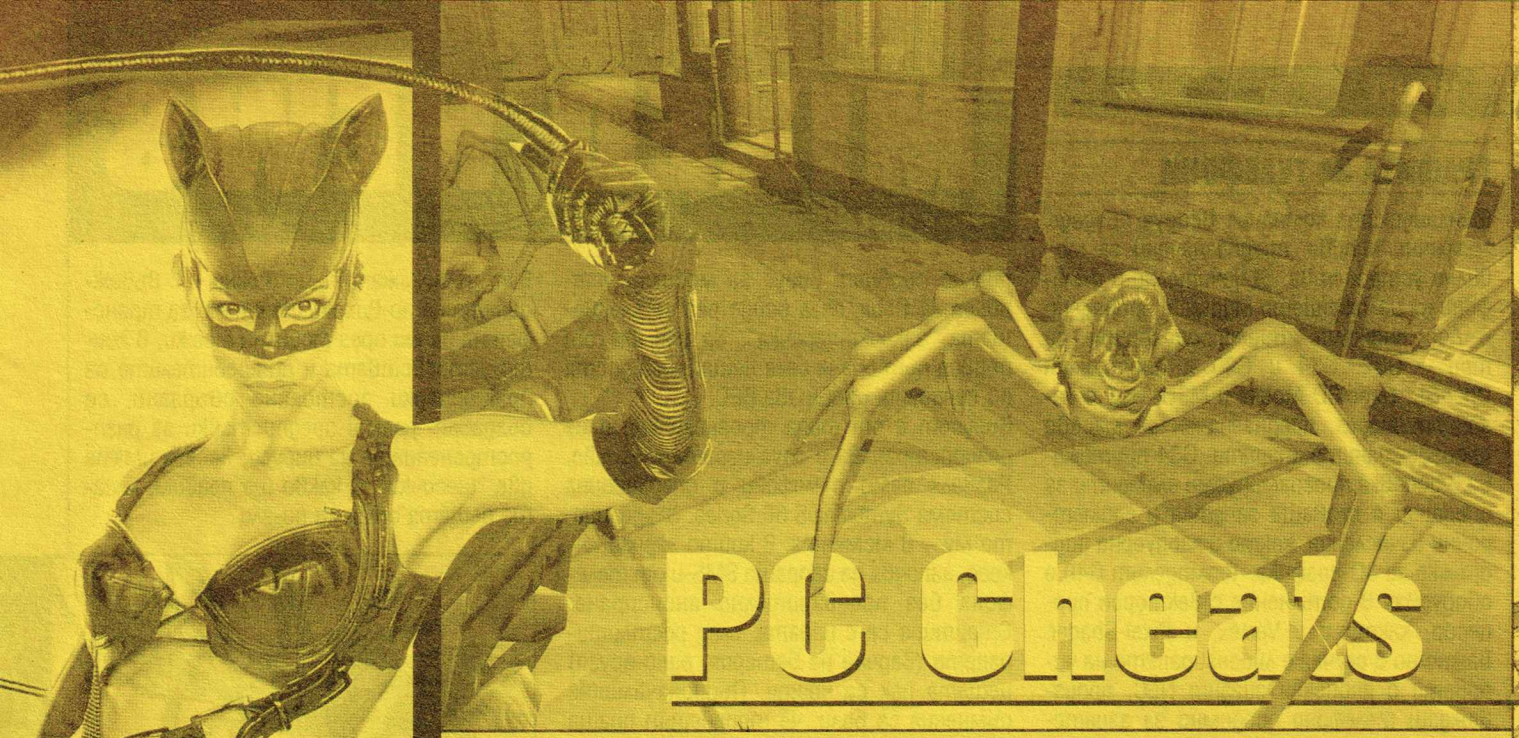
Независимо срещу кого играете, стремете се да постигнете колкото се може по-голямо предимство в началото. Нека първият ви дроп да е от леки и бързи машини, които да окупират колкото се може повече точки по картата. Докато това се случва, направете един ъпгрейд за капацитета на кораба си и с втория дроп вкарайте на терена авиация. Дори и да не ви помогне много срещу врага, това най-малкото ще го обърка и неговият втори или трети дроп ще е от ПВО-та. Така дръпвате с един дроп пред него, в който сте вкарали тежка бойна техника. Докато се усети какво сте замислили, танковете ви ще са стигнали до завзетите вече от вас точки и ще са се укрепили. Като при игра на шах, в която всяко спускане на войници е ход, можете с правилните 5 първи действия да матирате противника.

Никога не спирайте единиците си на едно място – те трябва да са в постоянно движение, било правейки засада на врага или тормозейки го, като постоянно превземат някоя от точките му по картата. Юнитите на вирони-те са по-бързи и могат да се движат над вода, правейки ги перфектни за тази задача. Повечето от картите са доста големи и разчупени, за да може да се концентрират големи вражи формации на всяка ключова зона. Използвайте това и изтощавайте противниковите сили. Не забравяйте, че всеки фраг, освен загуба за противника в жива сила, е печалба за вас в кеш.

Дотук ви описах как да контролирате в самото начало половината карта. Самата атака върху врага я оставям на въображението ви и вашия стил на игра. Лично аз предпочитам тежки танкове с подкрепа от авиация, без артилерия, но не ви карам да се съобразявате с тази стратегия. Също така играта с вирони-те е доста по-комплексна и сложна, изисква доста по-добър микро- и макромениджмънт. Ако обаче се усъвършенствате, ще разберете колко повече стратегически решения предлага тази фракция и как мачкате противник след противник. :)

Ако нямате възможност да тренирате в Интернет или LAN за предстоящия турнир, използвайте Scirmish оцията – както вече казах, AI-то е на отлично ниво.

Георги Панайотов



PC Cheats

CATWOMAN

Код за подземието: Кодът е 1940. Това е годината, в която комиксът Catwoman излиза за пръв път. Чрез него получавате достъп до нови галерии и нова корица на комикс.

Първо ниво: За да избегнете куршумите: Докато играете първо ниво, над вас ще се изсипе градушка от куршуми. За да ги избегнете, задръжте L и тичайте наоколо. С това няма напълно да се защитите, но шансът да бъдете уцелени ще намалее.

Специален танц: Не правете нищо. След известно време Catwoman ще потанцува за вас.

Девет живота: Когато Catwoman открие друго същество от семейство котки (котката Midnight), тя получава девет живота.

D O O M I I I

Изберете **[~]**, за да можете да въведете някой от следните кодове:

Забележка: За да активирате тази опция, добавете **+set com_allowConsole 1** във вашия command-line shortcut за играта или използвайте клавишната комбинация **[Ctrl] + [Alt] + [~]**, за да активирате командната конзола.

Пример 1:
C:\Doom3\doom3.exe +set com_allowConsole 1

Пример 2:
C:\ProgramFiles\Doom3\doom 3.exe" +set com_allowConsole 1

god – получавате неуязвимост
notarget – ставате почти невидими
doomhell – пропускате всички нива
freeze – замразявате всичко
aviDemo – запаметявате демо в AVI формат
gfxinfo – информация за видеокартата
give all – получавате всички оръжия и муниции
give doom95 – зарежда версия на Doom от 95-та
give keys – получавате всички ключове
give weapon_machinegun – получавате картечница
give weapon_shotgun – получавате пушка
give weapon_plasmagun – получавате плазмено оръжие
give weapon_bfg – получавате BFG
give weapon_chainsaw – получавате резачка
give weapon_rocketlauncher – получавате ракетомет
status – статусът на играта
quit – прекратявате играта
com_drawfps 1 – показва FPS
toggle pm_thirdperson – гледна точка от трето лице
map # – зарежда някоя карта по избор #

Списък на картите *(използвайте горепосочената команда):*
game/mars_city1
game/mc_underground
game/mars_city2
game/admin
game/alpha1
game/alpha2
game/alpha3
game/alpha4
game/enpro
game/commout
game/communications
game/recycling1
game/recycling2
game/monorail
game/delta1
game/delta2a
game/delta2b
game/delta3
game/delta4
game/hell
game/delta5
game/cpu1
game/cpuboss
game/site3
game/caverns1
game/caverns2
game/hellhole

spawn # – зарежда изчадия # (вижте списъка по-долу)

Изчадия *(използвайте чрез горепосочената команда):*
monster_zombie_berniemonster_zombie_sawyer monster_zombie_zsec_machine gun monster_zombie_zsec_pistol monster_zombie_zsec_shield monster_zombie_zsec_shotgun monster_zombie_commando monster_zombie_commando_c gun monster_zombie_fat2 monster_zombie_fat_wrench monster_zombie_maint_bald monster_zombie_maint_nojaw monster_demon_archvile monster_demon_cherub monster_demon_hellknight monster_demon_imp monster_demon_maggot monster_demon_mancubus monster_demon_pinky monster_demon_revenant monster_demon_tick monster_demon_trite monster_demon_wraith monster_boss_cyberdemon monster_boss_guardian monster_boss_guardian_seeker monster_boss_sabaoth monster_boss_Vagary

Отключване на трудност Nightmare: Отворете файла **doomconfig.cfg** с Notepad и променете реда:
seta g_nightmare "0" на seta g_nightmare "1"

MIXED NEWS

MOBILE

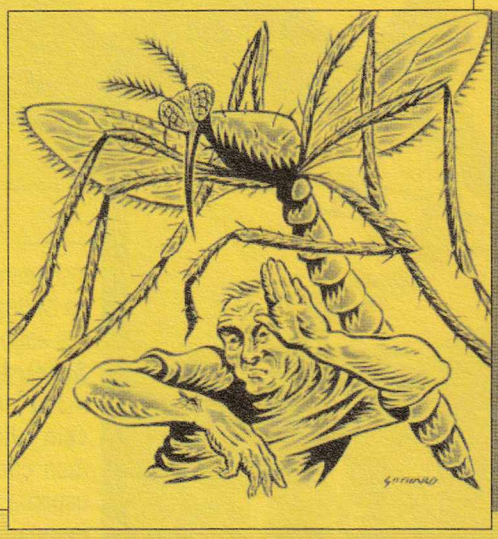
ГРАФИКА ЗА ТЕЛЕФОНИ

Финландската компания Bitboys създаде графични чипове, предназначени за мобилни устройства, включително и телефони на изложението Siggraph, проведено в Лос Анджелис. Видеопроцесорите са три – G32, G34 и G40 и поддържат OpenGL, Direct3D Mobile и M3G. G32 е базовият модел, предназначен за масово произвежданите апарати. G34 притежава в добавка програмируеми елементи за операции с плаваща запетая и геометрични изчисления, както и хардуерна поддръжка за 3D-графика. Топмоделът G40 е оборудван в допълнение с векторен процесор, както и с Vertex, и Pixel-Shader. Важното в случая е лицензирането на чиповете с японския гигант NEC, произвеждащ телефони предимно за азиатския пазар. Едва ли скоро ще играем Doom на екрани с размер 2 на 3 сантиметра, но въпреки това се поставя началото на очаквана триизмерна революция. Очаквайте – WarCraft III мултиплейър през мрежата на мобилния оператор.

МОБИЛНИ ВИРУСИ 2

След като през юли беше публикуван официално първият вирус за мобилни устройства Cabir, сега дойде ред за следващата "закачка-играчка". За разлика от първия път обаче сега нещата са доста по-сериозни, съобщава BBC.

Вирусът е от типа троянски кон и се разпространява с Java-играта Mosquito. Развали само телефони с операционна система SymbianOS 60 Series. Злодеянието му – в момента, в който зарази някого, започва да изпраща SMS-и от телефона без предварително анонсиране. Стартира се с играта, след рестартирането (вадене на батерия, едно-друго) нещата пак са чисти. Първоначалните съмнения са били, че троянецът праща SMS-ите към номера с добавена стойност, сиреч от онези, които струват над един лев/долар/евро/паунд за съобщение. В крайна сметка се оказало, че съобщенията стигат до обикновен номер и че троянецът е функция на играта и е създаден от нейните автори. Първоначалната им идея била по този начин да разбират кога тяхната програма е пиратирана. Двете случки от това лято идват да покажат нещо важно – с въвеждането на по-високи скорости за трансфер на данни през мобилни мрежи, в които устройствата и потребителите са практически постоянно свързани, се създават реални предпоставки за разпространението на вируси. Засега имаме две "шегички", а какво ще правим, когато нещата станат по-зли?



FANTASY

EUROCON 2004

За жителите на София една от причините да се вдигнат по ранина в началото на август и да се отправят към Пловдив беше състоялата се European Science Fiction Convention – EUROCON 2004 (Европейският конвент за фантастика, ЕВРОКОН 2004). На фона на няколко леко налудничави чичковци техните разкази за скални светилища, излезли от анонимност и прилежно изрязани от хартия значки а ла "Стартрек" бяха проведени няколко доста интересни и впечатляващи срещи. Първата по-занимателна сказка бе с Иън Уотсън (автора на сценария на AI), втората бе групово изпълнение на всички присъстващи гости, а третата бе с един от най-известните класически Sci-Fi автори – Робърт Шекли. Нещата, за които се говореше, кръжаха до голяма степен около творчеството на писателите, техните идеи и мотиви, както и около избрани любопитни факти от биографиите им (десетгодишният престой на Шекли в Ибиса, съвместната работа на Уотсън със Стенли Кубрик, влиянието на леките наркотици върху творческия процес и т.н.) Успоредно с това из залите на сградата, в която се развиваше EUROCON, се осъществяваха и няколко по-малки мероприятия. По-забавните от тях бяха турнир по WarCraft 3: The Frozen Throne и балканска среща по Magic: The Gathering. В Пловдив се проведе и европейската премиера на "Аз, роботът" – новият холивудски хит, чиято историйка е ужасяващо далеч от тази на легендарната едноименна книга.

HARDWARE

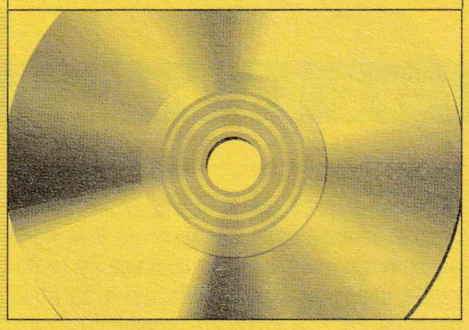
ДВУСЛОЙНИТЕ DVD-ТА АТАКУВАТ

След като цените на DVD-записвачките за еднослойни носители удариха дъното от 80 долара за устройство (очаквайте до края на годината – 50 долара и т.н.), крайно време вече беше да се пуснат за масово производство двуслойните пържилки. Моделът dvd530i на HP записва както от новите носители с капацитет от 8,4 гигабайта, така и обикновени DVD-та от видовете DVD+/-R и DVD+/-RW. Обикновените CD-та се изпичат на 40-та скорост. Цената на това бижу в западните магазини в момента е 130 евро. Очакваме бурното и радушно включване на останалите производители в това предлагане.

ПИРАТЕРИЯ

ВСЯКО ТРЕТО CD С МУЗИКА – ПИРАТСКО

Според актуално проучване на Асоциацията на музикалните продуценти IFPI през 2003-та музикалните пирати са направили оборот от близо 4,5 милиарда долара, т.е. наблюдава се нарастване на пиратския пазар с 4% спрямо 2002-ра като се отчита, че вече всяко трето CD се продава без авторът и продуцентите да получават тлъстите си проценти. Най-големият пират продължава да е Китай, където обемите са от порядъка на 600 милиона долара. На второ място е Русия, където пропуснатите ползи и приходи са за около 330 милиона долара, а с най-много продадени бройки дискове може да се похвали Бразилия.



ONLINE MUSIC

APPLE И REALNETWORKS В СХВАТКА

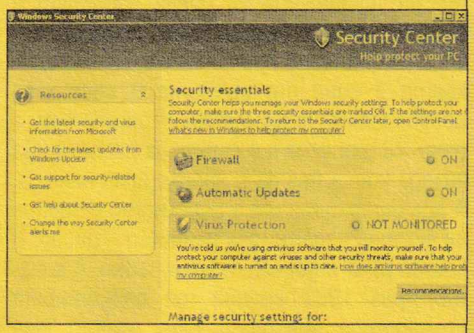
В България понятието "платен даунлоуд на музика" го има в практиката, но е пренебрежимо по значение за съществуващите трафик практики. В Щатите и в Европа обаче от това се правят пари, при това никак не малко. RealNetworks, познати със своя формат RealAudio, са една от фирмите, поддържащи онлайн борси за легално сваляне. Безспорният лидер обаче се нарича Apple с техния . Според различни пазарни анализатори в основата на успеха на iTunes стои устройството iPod, което за кратко време се превърна в икона на новия начин за слушане на музикални произведения. iTunes води към iPod и обратното. Легално свалените музикални файлове притежават специална софтуерна защита срещу по-нататъшно разпространение или неоторизирано копиране. Т.нар. DRM (Digital Rights Management – управление на цифровите права). Проблемът е, че ако искаш да слушаш легална музика върху своя iPod, трябва да я купуваш единствено и само от iTunes, което, естествено, не се харесва на конкуренцията. Ето защо RealNetworks са разработили пач на име Harmony, с чиято помощ става възможно възпроизвеждането на парчета, свалени от магазина на Real, върху iPod. Разработчиците на компанията са използвали т.нар. reverse engineering, т.е. създаване на програма, която има същите функции като първообраза си, но софтуерният код е изцяло пренаписан. Сблъсъкът между Real и Apple предизвика огромен медиен шум, като от "ябълковия" концерн обвиниха конкуренцията в прилагане на хакерски техники. Технологичният сблъсък за милионите долари от онлайн музиката тепърва започва, ако сте си мислели, че нещата са вече ясни...

THE WINDOWS DOES IT ALL

SERVICE PACK 2 ЗА WINDOWS XP – СИГУРНОСТ, МАЙНА

Точно вече се готвехме да стягаме джапанките в сака и да се излежаваме по плажове, басейни и полянки, когато взе, че излезе Service Pack 2 за Windows XP. Основният акцент, поставен от Microsoft в този ъпдейт, е сигурността. И няма как да е иначе, след като изминалото време от предишния SP1 беше изпълнено с новини около пробиви, дупки и недомислия в операционната система на редмъндския гигант. Според данните на MS са изхарчени 300 милиона долара за разработката и създаването на пакета с кръпки, превързочни материали и вар (за дупките).

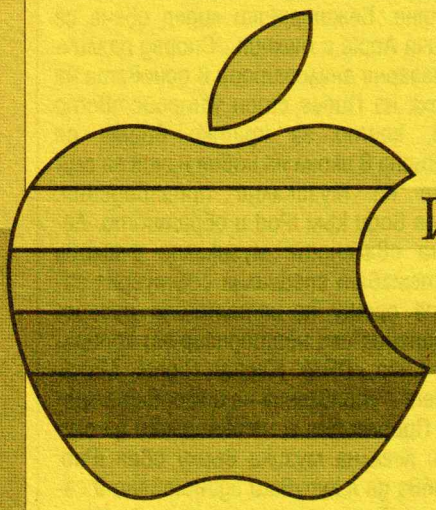
Като потребител ще забележите разликата в постоянно включения софтуерен файруол – досега решението за това беше оставено в хората и те, разбира се, не го включваха твърде често, защото така или иначе може би не им говори нищо терминът файруол. Втората сериозна кръпка засяга Internet Explorer, който получава "сериен" блокатор на досадните изскачащи прозорци с реклами. Досега за целта бяха необходими допълнителни програми – чисто и просто досадно, а на второ място и неясно пак за онези, потребителите. Процесните подобрения засягат усъвършенствано управление на свободната памет, поддръжка на Bluetooth 2.0 (стандарт за безжична комуникация със съвместими устройства; наследник на инфрачервения порт), което си е малка революция. Само да припомним, че стандартът USB получи своята "зелена" светлина за развитие в мига, в който беше обявена поддръжката му в ОС-ите на Windows. В този смисъл до 12 месеца можем да очакваме следващата вълна джаджи, този път с Bluetooth. Затегнатият контрол върху сигурността вероятно ще направи някои програми несъвместими и неработещи под XP. Но, MS имат стандартни 90-95% пазарен дял, така че очевидно не ги еня много-много за конкурентни приложения. В случай че ви интересува, SP2 е безплатен и може да бъде изтеглен от www.windows.com или българските free-сайтове. Честито!



ИСТОРИЯТА НА APPLE MACINTOSH

или многото Юзери и златната ябълка

Стивън Возняк и Стивън Джобс са приятели от университета. Заедно започват и заедно завършват. Тъй като не са най-големите любители на учебния процес, са наречени "двамата аутсайдери". Преди да завършат всеки от тях започва работа в зараждащата се Мека на електрониката – Силиконовата долина. Возняк за HP, а Джобс за Atari. Возняк в свободното си време работи по изчислителна машина, а Джобс, който



има повече търговски нюх, предлага да пуснат тази "машина" на пазара. И така на първи април 1976 година се ражда фирмата Apple Computers. Разбира се, в началото никой не я приема на сериозно, но работата продължава и година по-късно на поредното техническо изложение, тя пуска Apple II. Той е

първият персонален компютър в пластмасово тяло

а след половин година излиза и версия с флопи диск (за първи път въобще). Последва и разрастване на компанията и през 1980-та година, когато Macintosh пускат на пазара Apple III, работещите там наброяват над хиляда души и за първи път започва продажба на Apple зад граница (Тук си струва да се помисли по темата как ли в България през 80-те се появиха "компютрите" Правец... Дефакто те са Apple II, само дето са правени у нас, в селото на тогавашния ни лидер, известен с репликата : "Таз година полупроводници, догодина цели проводници!" Вероятно вероломен инженер с пагон е проникнал зад империалистическата граница и с валута е закупил от магазина един Apple II, донесен засекретено в България). Същата тази година Apple започва да се оформя и като сериозна компания – наемат още персонал и се появяват няколко нови инвеститори.

1981 година е по-трудна за тях – пазарът се е наситил на машини и през февруари това налага да се уволнят четиридесет служители. Месец след това Возняк претърпява катастрофа със самолет и Джобс става президент на фирмата. Освен това същата година IBM пускат първото PC, което с влиянието на синия гигант започва да се налага на пазара. За да спаси компанията, Стив Джобс започва да събира екип програмисти и разработчици, които да пишат програми за машината, която е в процес на разработка. Те я наричат Mac 128K и я представят на 22 януари 1984 г. с рекламен клип в стила на културовата едноименна книга на Джордж Оруел. Той е режисиран от Ридли Скот 3 — същия човек, записал се в историята с филмите Alien, Blade Runner, Gladiator, Hannibal и Black Hawk Down. Визията ѝ е доста агресивна – светът на IBM бива разбит от нова машина. Никъде не се показва директно, но става дума за MAC, разбира се... А самият "компютър" е с процесор Motorola 68000 на 8 MHz, монохромен монитор с резолюция 512 x 342, 3.5 инчово FDD и комплектуван с мишка! Тя повлиява добре на продажбите за около година, но после купувачите се отдръпват лека-полека. Поредният проблем идва, когато Майкрософт пускат операционната система Window$ 1.0, която визуално недопустимо много напомня на MAC OS. Заведеното впоследствие дело не довежда до удовлетворителен резултат – Apple губят правата за разработения от тях интерфейс – подобен на този, който и досега може да се види по PC-тата...

Два нови продукта измъкват маковете от създалата се дупка. Първият е Apple LaserWriter – евтин постскрипт лазерен принтер, и програмата PageMaker – която е една от първите в света за предпечатна подготовка. Принтерът е имал 23 шрифта и е можел да разпечатва хиляда копия без да е необходима намеса. А комбинацията им е идеалното решение за евтина издателска дейност – ресор, в който MAC и досега нямат равни. А когато през 1987 година те представят компютъра Macintosh Plus, който има възможност за добавяне на още 4 (четири) мегабайта памет и вече е оборудван със SCSI интерфейс, те просто са на върха на вълната – само за девет месеца продават 50 000 машини! Малко по-късно пускат и Macintosh II. Той е наистина първият MAC с истински възможности за ъпгрейд – има 6 слота NuBus и 8 слота за RAM, които дават възможност да достигне до зашеметяващите 20 MB RAM! Сърцето му е процесор 68020, който е имал опция да е с математически копроцесор! И като за финал това е първият модел с цветна графика! Нещата изглеждат така, сякаш маковете ще гушнат голямата печалба от лотарията.

Е, да, но за жалост или радост това не се случва. Причината за това е, че PC може да произвежда всяка фирма, а

MAC се прави само от Apple

и компанията на Бил Гейтс постъпва много хитро – пуска Window$ 3.0, който без особени проблеми тръгва на всяка машина, наричана персонален компютър. Това води до големи проблеми и налудничави идеи като тези за лицензиране на операционната система и/или портването ѝ за Интел базирани машини. Разбира се, Apple не се предават и заедно с IBM и Motorola създават обединението AIM (от английски – цел). Една от главните насоки на този съюз е разработката и производството на мощни чипове RISC. Този алианс дава и началото на производствената линия процесори за PowerPC и не е сбъркал днешния – MAC G5 е основан на пето поколение точно такъв чип. От 1989 до 1993 Apple пускат и Macintosh IIci – той е титулуван за 32-битов MAC, който има 32 KB кеш на дъното си. В този период те показват и започват да продават и първия си мобилен компютър при цена от 6500 долара и с име Luggable. Той обаче няма възможност за ъпгрейд и е бил с 8 MHz процесор 68000 с петгодишна гаранция. Тежал е 7.25 килограма. През 1992-ра излиза и следващият лаптоп – Power Book 170. Той е с изтеглена към дисплея клавиатура (за да може китките да почиват по време на работа) и е с вграден тъчпад – това са все неща, които PC-тата тогава не са имали. Цената му е била 4600 долара и в комбинация с 25 MHz процесор 6803, дисплей с активна

ЛЮБОПИТНО ЗА MICROSOFT

Колкото и да не ви се вярва, Microsoft е била една от първите и много активни разработчици на програми за Macintosh. През 1984-та те пускат Word, Chart и BASIC для MAC, а през 1985-а и Excell!

матрица и слот за модем този преносим компютър застава на мястото от дясно на компютърния Бог. Същата година излиза и моделът-недоразумение – Macintosh TV, който е с вграден ТВ тунер и готов за гледане на телевизия, но забележете, с черно-белия монитор LC 520! По данни на фирмата от този модел за продадени 10 000 броя.

Периодът 1992-1995 е записан с черни букви в историята на Apple. В началото му те пускат в продажба най-неуспешната серия компютри, наречена Performa. Първите модели са 6200 и 6300, с процесори от 75 до 100 MHz и чак 6360 CD е на 120 MHz. Освен това цялата серия (без последния модел) има неизяснени проблеми с дънната платка и паметите. Единственият им плюс е преминаването от процесори 680x0 на процесорите PowerPC. Този трагичен момент завършва с пускането на Performa 6360, в който освен оправянето на гореспоменатите проблеми има и добавени PCI слотове. Половин година след това обаче настъпва 1995-та година. Всеки от нас знае за едноименната версия на Windows. Това допълнително утежнява състоянието им. Освен това Макинтош правят и една друга грешка – продават правата за производството на MAC на фирмите Power Computing, Umax, Motorola и DayStar. Те обаче вместо да увеличат продажбите на макове, просто започват да печелят на гърба на Apple. В края на тази година фирмата направо се удря в дъното – остава с неизпълнени договори за един милион долара, продажбите ѝ главоломно се сриват и е почти пред фалит и забвение...

Светлината в дъното на тунела

се оказва поредният представител на фамилията Power Macintosh – Power PC 601. Като цяло това семейство е рожба на съвместната работа на Apple, IBM и Motorola, а PowerPC 601 е и първият MAC, използващ чип RISK. Единственият проблем на този модел е, че по-старите програми вървят само в режим на емулация. Но това не е голяма работа – Apple дават на всички разработчици кода и месеци по-късно, с помощта на един пач, всички програми заработват без проблем. Тази серия макове и до днес работят безотказно и могат да се видят по редакции, бази за предпечат и определен кръг хора, назоваван "МАКаджии". Моделът 601 спокойно може да се нарече първо поколение (G1). Другата светлина на улица Macintosh идва с пускането на серията PDA, кръстена Нютон. Тя е представена от Newton Message Pad 100, 110, 120, 130, 610, 2000 и 2100, с процесори от 20 до 162 MHz.

А когато в края на 1996-та Apple пускат Power Macintosh 9500, те отново вземат полагаемото им място сред топ 5 на потребителски и професионални компютри. Тази машина е с повече от прилични за времето си параметри: чип Power PC 604 с честоти от 120 до 200 Mhz, възможност да има до 1.5 GB RAM (вградени са 12 слота), 6 PCI слота, стандартен 2 GB харддиск, CD ROM и още куп екстри, които и досега са еталон. Като са финал той е и първия маков компютър с възможност да бъде двупроцесорен. Друга леко откачена идея от този период е така наречения

Pippin – игрална конзола със свойства на WebTV

На него са тръгвали част от програмите и игрите за MAC и с помощта на телевизор е можело да се броди из Интернет. Потребителското му име в USA е било @World, а за Япония @MAC, но за жалост две години по-късно производството му е прекратено. И все пак от него са продадени над 30 000 бройки, от които 12 000 в USA.

През 1997 година фирмата става на двадесет години и по този повод пуска в продажба 20-th Anniversary Macintosh. Тази машина е просто шедьовър за времето си – процесор Power PC 603e с математически копроцесор с 32K кеш и 256 K левъл 2 кеш, скорост 250 MHz, 128 MB RAM, 2 GB диск, 1,44 FDD, вертикално разположен CD ROM, разбира се PCI слотове, вграден Apple TV/FM тунер, мултимедийна система с отделен бас, разработена от Bose, модем и цветен плосък LCD екран с подсветка! Дизайнът на тази машина е просто феноменален – хем компактен, красив и ергономичен, хем откровено гъзарски. Първоначално цената му е 10 000 долара, но година след това пада до две хиляди.

И ето че идва и началото на златния век на Apple. Технологично това става на 6 май 1998 година с пускането на iMac. Друг двигател се явява MAC OS X, която се появява след сливането на Apple с NeXT. Тя е операционна система с архитектура на UNIX, която без проблем поддържа всички по-стари приложения, писани за маковите системи до версия 9. В същото време за слоган на компанията избрана репликата Think Different. За да я потвърди, фирмата пуска собствени цифрови камери, MP3 плейъри и устройства за обработка на видео. След това създава и iMovie, iTunes, iDVD и iPhoto – цифрови потребителски приложения, които PC индустрията се опитва и до днес да пренесе, но неуспешно. По същото време се раждат и други гениални от гледна точка на дизайн и работа творения – iMac, iBook и PowerMac G4 Cube, които и досега са еталон за външен вид. Буквата i пред тях, разбира се означава Internet, а той е и основният двигател на технологията. Компютърът iMAC с нестандартните си форми, лесната работа, наличието за първи път в продукт на Apple на USB порт и буквално вградения в него Интернет привличат много почитатели и дръпват компанията сериозно напред. Друго много характерно за него е липсата на флопи, но нека преди да нададе рев, всеки си помисли колко пъти в последната една година го е ползвал. Аз лично нито един. За какво ми е, като имам CD-RW и подложките стават все по-евтини...

Осем месеца по-късно (1999-та година) фирмата пуска на пазара и мобилна версия. наречена iBook, със също толкова убийствен дизайн и характеристики. Към него е добавен и така наречения AirPort – адаптер за безжична връзка с Нета. Батерията му осигурява 6 (шест) часа непрекъсната работа и до момента е синоним на издръжливост. Следващото оправдано смело решение е пускането на световноизвестния синьо-бял модел Power Macintosh G3 с кодово име Yosemite. Той е една много сериозна и досега машина. Следва моделът G4, който е още по-красив, сериозен и надежден, а след него идва ред и на Power Book G4. Разбира се, има и издънки. Такава е пуснатият в началото на 2002 година G4 Cube. Това е Макинтош, напъхан в куб с габарити 25x 20x 20 см, с привлекателен дизайн, но без грам възможност за ъпгрейд. Производството е прекратено половин година по-късно.

Ето че дойде време и за съвременната ера на Apple Macintosh – 2002 – чак до сега. Последната серия макове е логично наречена Power Macintosh G5. Той е с 64-битов процесор, AirPort Extreme 802.11g, Serial ATA, FireWire 800, USB 2.0 и AGP 8x Pro и LCD монитор от 19 до 30 инча... Тоест с всичко необходимо за компютър от днешна дата, та докогато свят светува. С необходимите ъпгейди, разбира се...

-=pc.mania.yellow.pages.team=-

ЗАКЛЕТИ ПОЧИТАТЕЛИ НА MAC

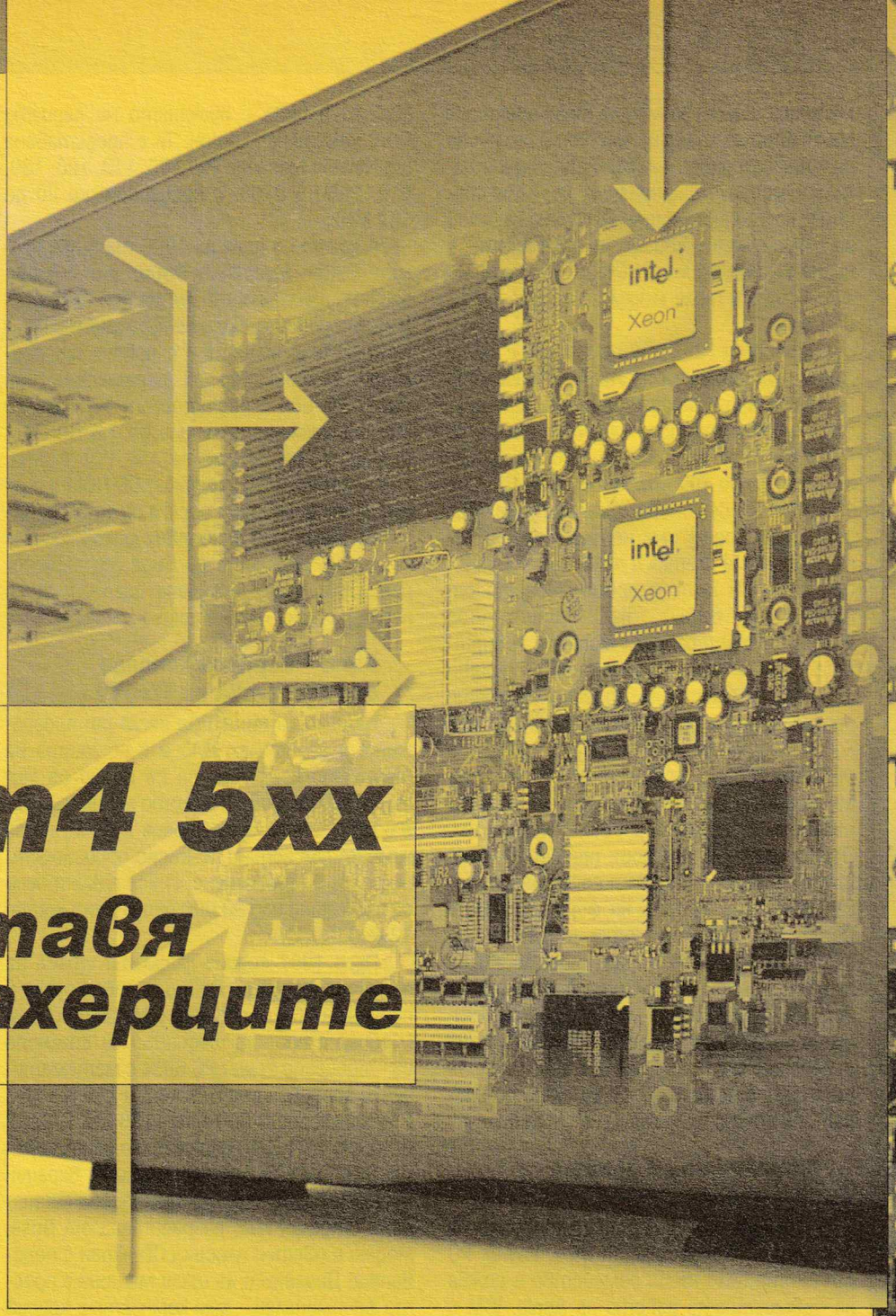
Стивън Кинг, Мухамед Али, Робът Де Ниро, Джак Никълсън, Стивън Хокинг, Джон Ромеро, Леонид Брежнев, Павел Вежинов, Пеню Дачев и още над два милиона и половина са знайните и незнайни Mac-потребители и любители.

ИГРИ ЗА MAC

Shrek 2, Wakeboard Unleashed, Kelly Slater's Pro Surfer, and Tony Hawk's Pro Skater 4, Medal of Honor Deluxe Edition, Harry Potter Deluxe Edition, Black Hawk Down, Battlefield 1942, James Bond 007: Nightfire, XIII, TRON 2.0, Medal of Honor: Breakthrough, Worms 3D, Call of Duty, CSI: Crime Scene Investigation, Homeworld 2, Rise of Nations, Close Combat: First to Fight, Airburst Extreme, NWN: Underdark Expansion, NWN: Undrentide Expansion, Republic, Knights of the Old Republic, Homeworld 2, Tom Clancy's Splinter Cell, F-18 Operation Iraqi, Max Payne, Myth III, Tropico, Master of Orion III, Tom Clancy's Ghost Recon, Tiger Woods PGA Tour 2003, Return to Castle Wolfenstein, Nascar Racing 2003, Star Trek Voyager: Elite Force II, Freedom Force, Baldur's Gate II, Quake, Quake II, и разбира се DooM I и][и]I[! За невярващите: http://www.insidemacgames.com/

Моделни номера

Още по времето на Pentium процесорите някои от конкурентите на Intel бяха разработили процесори (NexGen Nx586+Nx587, Cyrix 6x86), които при равна тактова честота с даден Pentium имат по-голяма производителност от него. Те се опитвах а да наложат някаква система за сравнение на производителността (PR – Performance Rating). Обикновено в началото тези показатели вършеха работа, но впоследствие, когато Intel увеличаваха значително тактовите честоти, а конкурентните процесори не се ускоряваха толкова много, се прибягваше до изкуствено увеличение на PR стойността, несъразмерно с много по-малкото увеличение на производителността. След няколко подобни разочарования и малкото доверие на потребителите в PR системите изчезваше.



Pentium4 5xx
Intel изоставя гигахерците

AMD използваха PR за своите 486/133MHz ("5x86-P75"), 5k86 и K5 процесори, но след дискредитирането на този подход K6, K6-2 и K6-III бяха означавани само с тактовата си честота. Първите Athlon процесори също нямаха PR, но днешните AthlonXP и Athlon64 имат „моделни номера" (например 2000+, 3800+ и т.н.). В повечето случаи те наистина отговарят на производителността, която предоставя процесорът (т.е. A64/3400+ е сравним по производителност с P4/3.4, въпреки че официално би следвало да се сравнява с Athlon от първите, работещ на 3.4GHz) и съответно са наистина полезни за потребителите (при сравнение на цените). При тази схема обаче настъпват проблеми, когато се появят нови модели – A64/3200+ е от по-стария AXP/3200+, но и двата са с един и същ моделен номер; P4 с 800MHz шина и 512KB кеш е по-бърз от P4 с 400MHz шина и 256KB кеш – съответно ако AXP/2400+ е бил съпоставим с P4/2.4GHz/256KB, то може би няма да е достатъчно бърз, за да "заслужи 2400+" ако се сравнява с P4/2.4GHz/512KB и т.н.

Тези проблеми са решени при AMD Opteron и Athlon64FX процесорите – техните моделни номера нямат нищо общо с тактовата честота (за разлика от 3200+, което следва от сравнението с друг процесор, работещ на 3.2GHz) – A64FX-51, FX-53; Opteron 148, Opteron 150, Opteron 244", Opteron 846 и т.н. При тях се знае само, че в съответната фамилия (FX-xx, 1xx, 2xx, 8xx) по-голямата стойност на „xx" означава по-голяма производителност, но не може да се прави сравнение между фамилиите – не се знае дали A64FX53 е по-бърз от Opteron 150 или пък Opteron 148 от Opteron 846 (е, при Opteron нещата всъщност все още са точно така, защото разделението на на едно-, дву- и осемпроцесорно съвместими модели е изкуствено все още и няма разлика между производителността на самите процесори).

Intel по принцип залагаха на тактовата честота (и я рекламират от 20-тина години), но след затрудненията с най-новото им ядро (90nm Pentium4 "E" – прекалено голяма консумация – съответно затруднено охлаждане) се оказва, че вече няма да могат да я вдигат толкова, колкото им се иска (4GHz P4 е отложен за догодина).

За разлика от Pentium4 при PentiumM Intel от известно време прилага подобни трикове и похвати на тези, които Cyrix и AMD отдавна пробват (при по-малка честота процесорът да свършва повече работа). Това се налага, защото P-M е предназначен за преносими компютри, където ниската консумация е приоритет. След като е станало ясно, че няма да има безпроблемно и безгранично повишаване на тактовата честота, Intel решават да използват ядрото-наследник на сегашните Pentium M и при настолните си процесори. Съответно те няма да бъдат с голяма тактова честота, но ще имат по-голяма производителност от Pentium4. Получава се проблем, аналогичен на този

със Cyrix 6x86 срещу Pentium и Athlon64 срещу Pentium4. И решението също е аналогично – Intel въвежда моделни номера за процесорите си и за първи път (най-накрая) признава, че „тактовата честота не е единственият фактор за производителността. Процесорната шина, обемът на кеша и други архитектурни параметри, както и допълнителните възможности като SSE3 и Hyper-Threading също оказват съществено влияние. Освен това все по-голямо значение се отдава на минимизирането на консумираната енергия (по-дълготрайния живот на батериите на мобилните устройства). Затова за потребителите е по-добре да се въведе нова система за сравнение на продуктите, при която са взети под внимание всички тези фактори, а не само тактовата честота".

Моделните номера на Intel са изпълнени по подобие на най-добрите до момента – тези на Opteron. Процесорите са разделени в три серии: върхова (7xx), стандартна (5xx) и „евтина" (3xx) - подобно на BMW. За първи път моделни номера се появиха при процесорите за мобилни компютри: Pentium M 7xx (висока производителност, ниска консумация), Mobile Pentium 4 5xx (висока производителност, но и консумация, по-ниска цена от P-M, на практика най-обикновени настолни P4 процесори; предназначени за не толкова леките „транспоритуеми" компютри), Celeron M 3xx (базирани на P-M ядро, ниска консумация, по-малко кеш от P-M, без специалните му режими за пестене на енергия). За сървърните процесори засега не се предвижда преминаване към моделни номера (но и там може да се приложи подобна схема: Itanium2 7xx, XeonMP 5xx, Xeon 3xx). При настолните засега са обя-

Основни параметри на някой модели и техните платформи

Процесор	Цокъл (гнездо)	Ядро	GHz	Системна шина		Използваем кеш	RAM памет, синхронно [2]		I/O, GB/s	Цена, $ *
				MHz	GB/s [1]		Тип	GB/s		
Duron	SocketA(462)	130 nm	1.8GHz	266	2.1	128K+64K	PC2100	4.2	1	45$
AthlonXP 2000+	SocketA(462)	130 nm	1.66GHz	266	2.1	128K+256K	PC2100	4.2	1	60$
AthlonXP 2500+	SocketA(462)	130 nm	1.83GHz	333	2.7	128K+512K	PC2700	5.4	1	85$
AthlonXP 3000+	SocketA(462)	130 nm	2.1GHz	400	3.2	128K+512K	PC3200	6.4	1	150$
AthlonXP 3200+	SocketA(462)	130 nm	2.2GHz	400	3.2	128K+512K	PC3200	6.4	1	195$
Athlon64 2800+	Socket754	130nm Sol	1.8GHz	1800	14.4	128K+512K	PC3200	3.2	6.4	165$
Athlon64 3000+	Socket754	130nm Sol	2GHz	2000	16	128K+512K	PC3200	3.2	6.4	215$
Athlon64 3200+	Socket754	130nm Sol	2GHz	2000	16	128K+1M	PC3200	3.2	6.4	245$
Athlon64 3200+	Socket754	130nm Sol	2.2GHz	2200	17.6	128K+512K	PC3200	3.2	6.4	250$
Athlon64 3400+	Socket754	130nm Sol	2.2GHz	2200	17.6	128K+1M	PC3200	3.2	6.4	450$
Athlon64FX-51	Socket940	130nm S ol	2.2GHz	2200	17.6	128K+1M	PC3200	6.4 [3]	6.4	няма ги
Athlon64 3500+	Socket939	130nm Sol	2.2GHz	2200	17.6	128K+512K	PC3200	6.4	8	400$
Athlon64 3400+	Socket754	130nm Sol	2.4GHz	2400	19.2	128K+512K	PC3200	3.2	6.4	450$
Athlon64 3700+	Socket754	130nm Sol	2.4GHz	2400	19.2	128K+1M	PC3200	3.2	6.4	550$
Athlon64FX-53	Socket940	130nm Sol	2.4GHz	2400	19.2	128K+1M	PC3200	6.4 [3]	6.4	800$
Athlon64 3800+	Socket939	130nm Sol	2.4GHz	2400	19.2	128K+512K	PC3200	6.4	8	700$
Athlon64FX-53	Socket939	130nm Sol	2.4GHz	2400	19.2	128K+1M	PC3200	6.4	8	850$
Celeron	Socket478	130nm	2.4GHz	400	3.2	12Kиор+128K	PC1600	3.2	1	75$
Celeron D 320	Socket478	90nm	2.4GHz	533	4.2	12Kиор+256K	PC2100	4.2	1	85$
Pentium4 A	Socket478	90nm	2.4GHz	533	4.2	12Kиор+1MB	PC2100	4.2	1	135$
Pentium4**	Socket478	130nm	2.4GHz	800	6.4	12Kиор+512K	PC3200	6.4	1	165$
Celeron	Socket478	130nm	2.5GHz	400	3.2	12Kиор+128K	PC1600	3.2	1	85$
Celeron D 325	Socket478	90nm	2.53GHz	533	4.2	12Kиор+256K	PC2100	4.2	1	95$
Celeron	Socket478	130nm	2.6GHz	400	3.2	12Kиор+128K	PC1600	3.2	1	95$
Celeron D 330	Socket478	90nm	2.66GHz	533	4.2	12Kиор+256K	PC2100	4.2	1	105$
Celeron	Socket478	130nm	2.7GHz	400	3.2	12Kиор+128K	PC1600	3.2	1	110$
Celeron	Socket478	130nm	2.8GHz	400	3.2	12Kиор+128K	PC1600	3.2	1	105$
Celeron D 335	Socket478	90nm	2.8GHz	533	4.2	12Kиор+256K	PC2100	4.2	1	130$
Pentium4 A	Socket478	90nm	2.8GHz	533	4.2	12Kиор+1MB	PC2100	4.2	1	180$
Pentium4 E	Socket478	90nm	2.8GHz	800	6.4	12Kиор+1M	PC3200	6.4	1	180$
Pentium4 520	Socket775	90nm	2.8GHz	800	6.4	12Kиор+1M	PC3200	6.4	1	190$
Pentium4**	Socket478	130nm	2.8GHz	800	6.4	12Kиор+512K	PC3200	6.4	1	205$
Pentium4 E	Socket478	90nm	3GHz	800	6.4	12Kиор+1M	PC3200	6.4	1	240$
Pentium4 530	Socket775	90nm	3GHz	800	6.4	12Kиор+1M	PC3200	6.4	1	250$
Pentium4**	Socket478	130nm	3GHz	800	6.4	12Kиор+512K	PC3200	6.4	1	245$
Pentium4 E	Socket478	90nm	3.2GHz	800	6.4	12Kиор+1M	PC3200	6.4	1	310$
Pentium4 540	Socket775	90nm	3.2GHz	800	6.4	12Kиор+1M	PC3200	6.4	1	315$
Pentium4	Socket478	130nm	3.2GHz	800	6.4	12Kиор+512K	PC3200	6.4	1	315$
Pentium4 XE	Socket478	130nm	3.2GHz	800	6.4	12Kиор+2M	PC3200	6.4	1	980$
Pentium4 E	Socket478	90nm	3.4GHz	800	6.4	12Kиор+1M	PC3200	6.4	1	580$
Pentium4 550	Socket775	90nm	3.4GHz	800	6.4	12Kиор+1M	PC3200	6.4	1	580$
Pentium4	Socket478	130nm	3.4GHz	800	6.4	12Kиор+512K	PC3200	6.4	1	475$
Pentium4 XE	Socket478	130nm	3.4GHz	800	6.4	12Kиор+2M	PC3200	6.4	1	1080$
Pentium4 XE	Socket775	130nm	3.4GHz	800	6.4	12Kиор+2M	PC3200	6.4	1	1100$
Pentium4 560	Socket775	90nm	3.6GHz	800	6.4	12Kиор+1M	PC3200	6.4	1	850$

* някои от цените важат при покупка на минимум 1000 броя

** на тази честота често се срещат Pentium4 процесори и с по-бавна системна шина и/или по-малко кеш

1. системната шина и контролерът на паметта при Opteron/A64 са вградени в процесора. За връзка с останалите устройства (чипсет, портове и слотове) вместо системната шина (както при AXP, P4 и останалите процесори) се използват HyperTransport връзки – скоростта им е дадена в графа "Периферия" (I/O).

2. синхронно, т.е. еднакви тактови честоти на RAM паметта и процесорната шина; пропускателният капацитет (графа „GB/s") може да е различен при един и същ тип памет в зависимост от това дали контролерът е едно- или двуканален

3. Socket940 процесорите изискват специална буферирана памет, която е предназначена за сървъри и е малко по-бавна

вени две серии: Pentium4 5xx и Celeron D 3xx, а впоследствие можем да очакваме Pentium4 Extreme Edition да станат Pentium4 XE 7xx.

Pentium4 5xx

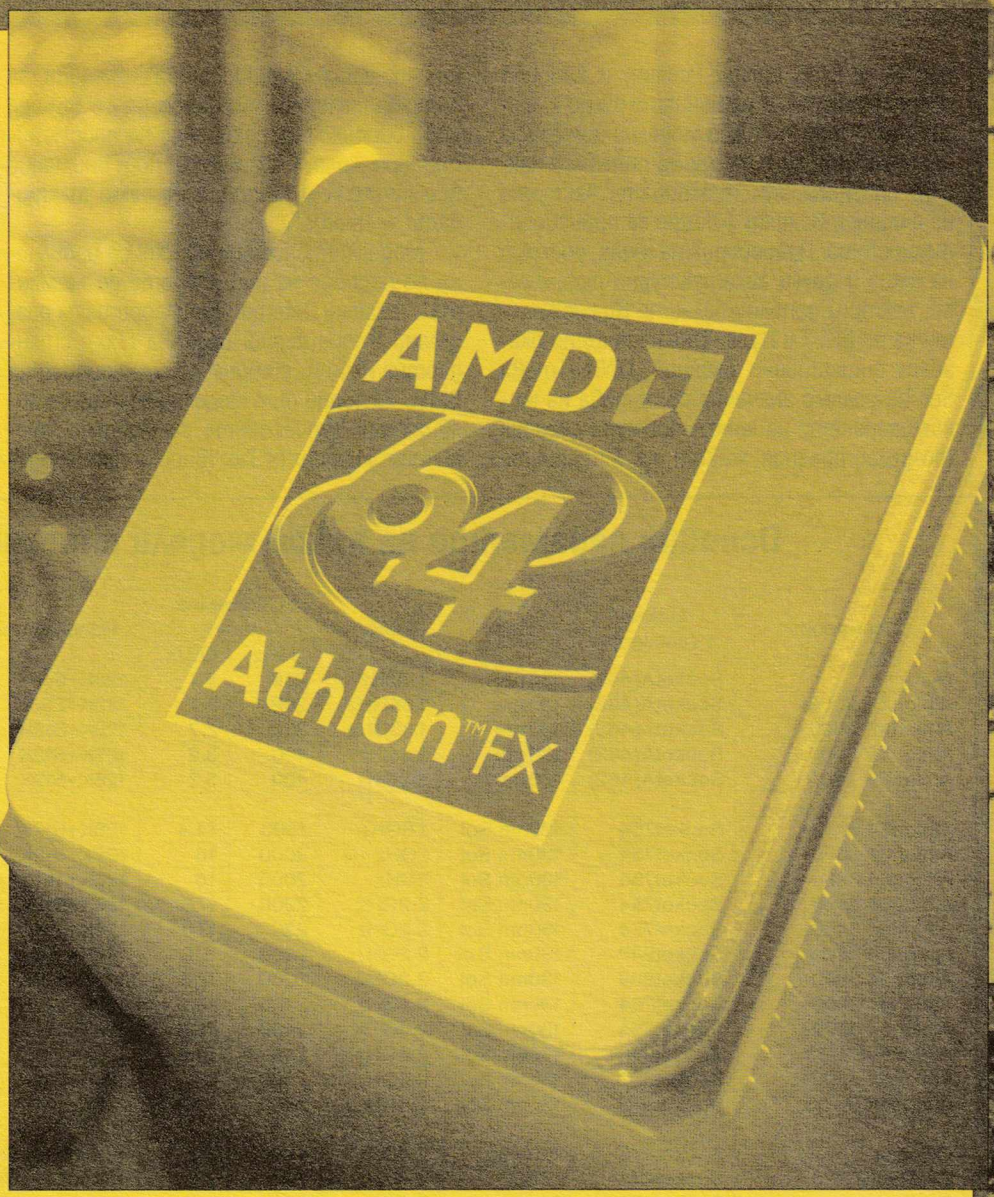
С моделни номера са обозначени Pentium4 процесорите, които са в новия LGA775 (Land Grid Array) корпус. При него изводите (пиновете) не са на процесора, а на дънната платка (цокъла). Долната повърхност на процесора е почти гладка (контактните площадки са съвсем тънки). Новият цокъл предоставя по-здраво закрепване и на процесора, и на радиатора. Охлаждането и качеството на електрическите връзки се подобряват (очакват се процесори на 4GHz и шина 1GHz). За сметка на това Socket775 дъната са с доста „по-слаб" цокъл от досегашните Socket478 (заради тънките изводи) и при честа смяна на процесора е по-вероятно да дефектират (ако си сменяте процесора с по-нов един-два пъти годишно, този проблем едва ли ще ви засегне). Socket775 се поддържа от досегашните чипсети за P4, но Intel естествено препоръчват своите най-нови модели i925, i915 и i910. Засега нито дънните платки, нито процесорите LGA775 са широко разпространени, но някои производители вече обявиха интересни решения – ASRock дъно, което има и двата цокъла (S478 и LGA775) – подобно на комбинираното S754/S939 дъно за Athlon64 процесори (също на ASRock).

Засега са обявени пет P4 процесора с моделни номера – Pentium4 520 (90nm P4 "E" ядро, 800MHz шина, 1MB кеш, 2.8GHz тактова честота – абсолютно същият като Socket478 P4 "E" 2.8GHz, само че за Socket775), 530 (3GHz), 540 (3.2GHz), 550 (3.4GHz), 560 (3.6GHz). Pentium4 560 е една стъпка (200MHz) по-бърз от досегашните върхови модели на Intel - S478 3.4GHz P4 (130nm) и P4 "E" (90nm).

В LGA775 корпус се предлага и P4 XE 3.4GHz (130nm, 2MB кеш).

Celeron D 3xx

Новите Celeron процесори са все още

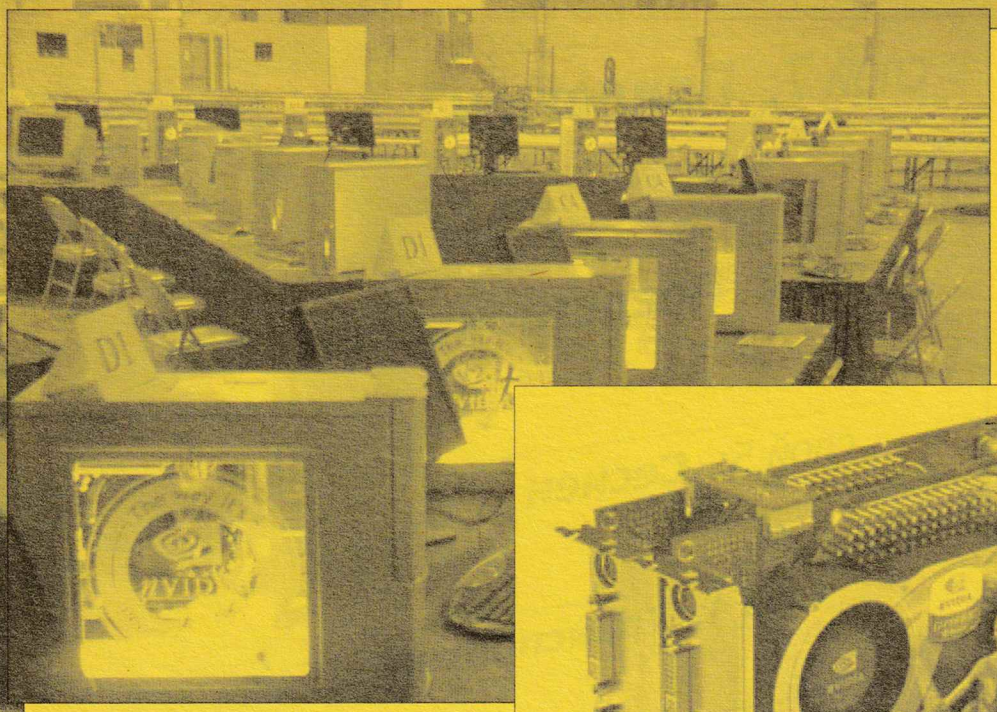


само за S478, базирани са на 90nm P4 ядро (въпреки по-големия си кеш то е с малко по-слаба производителност от 130nm P4, а освен това консумира повече енергия). Имат по-бърза шина (533MHz) и повече кеш (256KB) от досегашните Celeron (400MHz, 128KB, базирани на 130nm P4). Като цяло при равна тактова честота Celeron D са малко по-бързи от досегашните Celeron, но все още не надминават AXP и A64 със съпоставим моделен номер (новите AMD Sempron засега са с неизвестна производителност). Celeron D 320 работи на 2.4GHz, 325 – на 2.53GHz, 330 – на 2.66GHz, 335 – на 2.8GHz (колкото най-бързия 130nm Celeron). HyperThreading технологията е дезактивирана както при 130nm Celeron, така и при Celeron D, които обаче запазват SSE3 поддръжката на 90nm P4. Предимството на Pentium4 "A" (орязани 90nm ядра) спрямо Celeron D е единствено по-големият кеш на P4 "A" – 1MB.

Стоян Спахиев

Възможности и поддържани набори инструкции

Процесор	x86-32 (80386+)	x87 (80387+)	MMX	MMX+ (Cyrix)	3DNow!	SSE	3DNow!+	SSE2	Hyper Threading	SSE3	AMD64 (x86-64)
Duron	да	да	да	не	да	да	да	не	не	не	не
AthlonXP	да	да	да	не	да	да	да	не	не	не	не
Pentium4 / Pentium4 XE	да	да	да	не	не	да	не	да	да	не	не
Celeron	да	да	да	не	не	да	не	да	не	не	не
Pentium4 E / Pentium4 5xx	да	да	да	не	не	да	не	да	да	да	не
Celeron D 3xx / Pentium4 A	да	да	да	не	не	да	не	да	не	да	не
Athlon64/FX	да	да	да	да	да	да	да	да	не	не	да



Alienware срещу nVidia

Кой ще направи по-хубавата двуплаткова видеокарта?

Alienware — американски производител на компютри за геймъри (изградени от най-добрите компоненти, обръща се специално внимание на охлаждането, възможностите за overclock и на процесора, и на видеоускорителя), обяви Video Array технологията, която позволява две или повече PCI Express видеокарти да работят едновременно в един компютър. За целта ALX компютрите ще бъдат снабдени с устройство, което обединява сигналите (от CRT или DVI изходите на видеоплатките) – софтуер, който управлява разпределението на ресурсите и задачите (т.е. разделя изображението на две части и т.н.). VA ще поддържа видеоплатки от всички производители (изисква се да са две еднакви), но пък ще може да се купи само заедно с цял компютър от Alienware

nVidia изненадващо също представиха технология за едновременно използване на две видеоплатки – SLI: Scalable Link Interface (3dfx Voodoo2 ускорителите са първите и единствени масови видеоплатки, които поддържаха едновременна работа, но тогава SLI означаваше Scan Line Interleave. nVidia купиха фалиралите 3dfx и затова нямат проблем да използват SLI абревиатурата). Новото SLI се поддържа от

Всички Geforce 6800 платки

(засега Ultra и GT) – крайното изображение се получава като се смесят изходите на двете платки. Това става посредством една малка свързваща платка, която се слага в специалните конектори, каквито имат в горния си край всички Geforce 6800. Софтуерът за разпределение на ресурсите и натоварването е част от най-новите ForceWare драйвери. Картината не се разделя на две по размер (пиксели), а по трудоемкост – т.е. ако в долната част на картината се използват повече текстури и светлинни източници, то едната платка ще вземе цялата „лесна" горна част и малко от „трудната" долна, а другата платка – останалата „трудна" част. Така натоварването се разпределя по равно и ресурсите се оползотворяват максимално.

Производителността почти се удвоява, когато се използват две видеоплатки (цената също се удвоява). Досега такива конфигурации не се правеха (освен Voodoo2, но те бяха по времето, когато PCI шината със своите споделени 133MB/s все още беше достатъчна за графичните ускорители), защото няма чипсети, които да поддържат два AGP слота (отново изключение прави възможността при Opteron/Athlon64 платформата да се използват два AGP контролера, свързани чрез HyperTransport).

При PCI Express (PCIe) интерфейса също има такъв проблем. Повечето чипсети не предлагат над 20 PCIe линии (няколко x1 порта са необходими за разширителни платки и един x16 порт за по-взискателни устройства като видеоплатка). Засега няколко производители (Tyan, Supermicro, Iwill) са обявили двупроцесорни дънни платки за Xeon с новия Intel E7525 чипсет, който има 24 PCIe линии. Те ще бъдат с два x16 слота (единият от които само с 8 активни линии, т.е. 2GB/s full duplex, по-бърз от AGP8x, 2GB/s, half duplex). За VA системите си Alienware са поръчали леко модифицирани дънни платки (X2) от Tyan. За Athlon64/Opteron nVidia ще предложат nForce4 с 32 PCIe линии (два x16 слота, единият с 8 линии, още няколко x1 слота за други разширителни платки; или два пълни x 16 слота).

Друг проблем, който ще възникне при компютрите с две видеоплатки, е

консумираната енергия

(две Geforce 6800 Ultra може да консумират над 250W) – ще трябва да се използва минимум 450W захранване (процесорите вече преминават 100W границата, а има и други компоненти – твърди дискове и т.н.), а nVidia препоръчват 550W.

Разликата между новото SLI и старото е в това, че сега комуникацията между ускорителите се осъществява по много по-бърз канал (два независими PCI Express слота с по 16 или 8 линии), отколкото в годините на Voodoo2 (споделена 133MB/s PCI шина). Освен това при Voodoo2 екранът просто се разделяше на две (единият ускорител обработва четните, другият – нечетните линии), а сегашните ForceWare (или VA) драйвери динамично и равномерно разпределят натоварването.

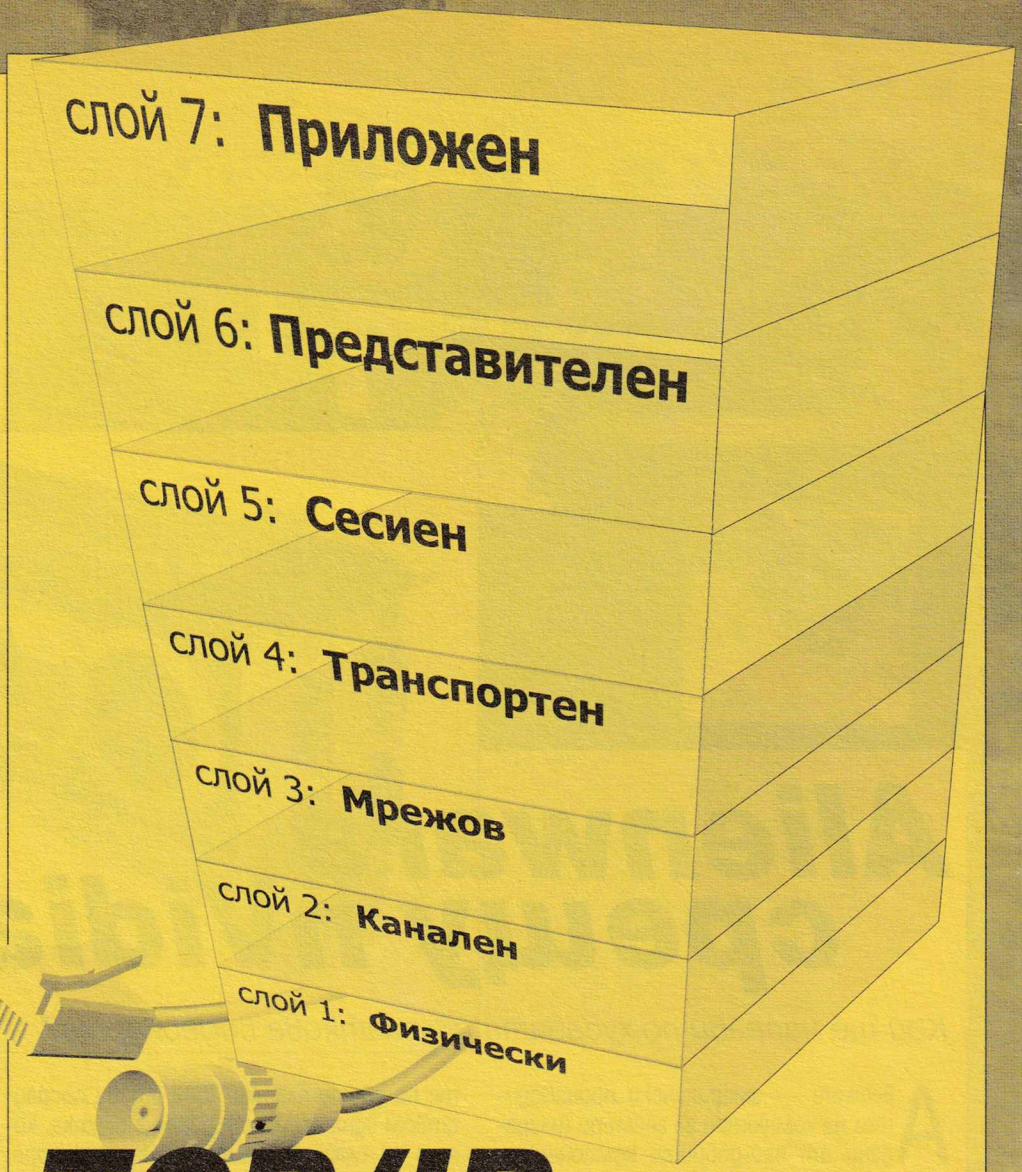
Основната разлика между подходите на Alienware и nVidia е в това, че nVidia (естествено) поддържат единствено своите ускорители, докато при Alienware VA може да се използват модели на всички производители (ATI, 3DLabs, S3 и т.н.). Другата разлика е в начина на обединяване на изображението – при VA се използва външно устройство (Video Merging Hub), а при nVidia SLI – вграден в NV4x чиповете блок (и свързващата платка).

Теоретично няма проблем да се направят и „двупроцесорни" Geforce 6800 ускорители, които реализират SLI като използват два NV4x чипа (свързващата платка става излишна – функциите ѝ се поемат от ускорителната платка), но такива чудовища ще бъдат трудни за охлаждане и твърде големи като площ.

Засега ATI не са обявили планове за поддръжка на двуплаткова работа.

Стоян Спахиев

TCP/IP за луди глави



Отваряш браузера, пишеш www.yahoo.com, натискаш Enter и ето – страницата се отваря. Толкова е просто, бързо и лесно. Толкова интуитивно. А само като си помисля какво стои отдолу... Чувствам се като човек, който скача по покривите на високи сгради. Важна е засилката, важен е отскокът. Важно е да не поглеждаш надолу. И даже да не си помисляш какво има под теб. Иначе ти се завива свят и откриваш гравитацията... в ролята на нютонова ябълка.

За любителите на силни усещания сега ще скочим от сградата и ще видим какво ще последва. За да има хепиенд, ще скочим с бънджи. Сградата е на седем етажа и докато прелитаме с ускорение равно на 1G – C.x/m *, ще надникнем през всеки прозорец и ще разгледаме всеки етаж. Проверете въжето. Поемете въздух. Пригответе се.

Последни думи преди скока

Нали разбрахте, че ще говорим за TCP/IP? Стекът от протоколи, върху който е изградена цялата Интернет мрежа. Защо стек? Защото няма един протокол, който да може да обхване от край до край всички изисквания и възможности на глобалната мрежа, така че да даде възможност за съвместимост между различни системи, архитектури и приложения. Стекът TCP/IP е базиран върху седемслойния OSI (Open Systems Interconnection) модел, дефиниран от международната стандартизационна организация ITU-T, за да се осигури съвместимост между разнородните телекомуникационни системи. В него се дефинират седем нива, всяко от които използва услугите на по-ниското от него, за да комуникира с едноименното ниво от отсрещната страна. Комуникацията между едноименните нива се описва с комуникационни протоколи, а комуникацията в рамките на една система се описва с комуникационни интерфейси. Когато се спазват строго правилата, дефинирани в протоколите и интерфейсите, може да се постигне съвместна работа между системи и услуги на различни производители и реализирани върху различни мрежови архитектури.

Етаж 7 – приложен слой

На това ниво има само компютърно приложение и човек, който иска нещо от него. В примера с Yahoo той иска да търси информация по ключова дума, да си провери пощата, да чати с непознати. Той не се интересува от адреса на сървъра или портовете, през които става обменът на данни. Да не говорим, че още по-малко го вълнува дали достъпът до Интернет е през локална мрежа или модем, какви модулации и електрически сигнали се използват за преноса на данни. Принципно всяко ниво вижда само интерфейса към съседните и едноименното му ниво в отсрещната йерархия. Никакви други подробности не го интересуват.

Етаж 6 – представителен слой

На този слой се интерпретира видът на информацията. Ако сърфирате в Интернет, значи тя се обменя по HTTP протокол и може да включва текст, картинки, звукови файлове. Ако слушате Интернет радио, тогава информацията има смисъл на поточен звуков сигнал. В този слой от блоковете, идващи от комуникационната система, се формират подходящите изходни формати и след това се подават към приложния слой за предоставяне на потребителя.

Етаж 5 – сесиен слой

На това ниво информацията вече е изгубила своя приложен смисъл. Тя представлява данни – цифрички, които могат да бъдат превърнати в смислена информация едва след като бъдат предадени към отсрещната страна. Този слой се грижи и за разделянето на информацията на пакети с лимитиран размер, които са по-удобни за пренос, за правилното им предаване и приемане, за сглобяването на оригиналната информация от преносните пакети. Именно с това ниво се отъждествява TCP протоколът. Нему е поверено изграждането на виртуални канали (сесии), чрез които два компютърни хоста си обменят информация. За правилното разпознаване на комуникиращите приложения в този слой се дефинират комуникационни портове. Според TCP/IP-прокотола те са 65535 (2^{16}). Първите 1024 от тях са отделени за стандартни приложения, а останалите за осъществяване на общи комуникационни задачи. Например порт 80 е заделен за уебсървъри, работещи по HTTP протокол, порт 21 принадлежи на протокола за трансфер на файлове FTP и т.н.

Освен TCP на това ниво са дефинирани и други, по-прости протоколи, като UDP, който пренася информационни дейтаграми (малки по обем количества информация) без да изгражда сесия и без да следи за пристигането на всички изпратени пакети. Или ICMP, който обуславя формата на малки контролни пакети, използвани за тестове и диагностика на състоянието на мрежата.

Етаж 4 – транспортен слой

В по-горния, пети слой все още не се отдава значение на това от къде минават пакетите, кой е най-добрият възможен път или какво се случва, ако текущата линия се претовари или отпадне. Това е работа на транспортния слой. В TCP/IP на него съответства IP протоколът. Негово задължение е да определи абсолютно еднозначно всеки един хост в глобалната мрежа. В IP версия 4 това става с помощта на IP адреси, които представляват комбинация от четири октета (осем битови шестнадесетични числа), които за удобство се представят разделени с точки. IP v.6 предвижда разширение на адресното пространство, но засега е актуална четвърта версия.

Инфлексна точка

Дотук добре. Силата на еластичност вече се е изравнила с тази на гравитацията. Тялото пада по инерция благодарение на придобитата до момента кинетична енергия. Оттук нататък ускорението ще бъде отрицателно. Горните четири слоя бяха абстрактни и свързани с потребителя, неговата информация и желанието му да я пренесе от точка А до точка В. Следващите три са известни като мрежови слоеве. Те описват преносната среда и сигналите, обменяни в нея. Те са по-близко до физическите процеси, отколкото до абстрактното възприятие на човека за информацията.

Етаж 3 – мрежов слой

Той отговаря за маршрутизацията на информацията в рамките на физическата преносна среда. Това е мрежовият протокол на локалната мрежа (Ethernet, TokenRing) или на модемната връзка. Той дефинира разпознаването на хардуерните устройства (крайни или междинни/комутационни) и осъществяването на физически преносни канали между тях.

За разлика от протокола от четвърто ниво той не знае кои са източникът и получателят на информацията. IP е протоколът, отговорен за това. А мрежовият протокол от трето ниво има за задача да пренася данните в рамките на отделните локални мрежи, които изграждат глобалната.

Етаж 2 – канален слой

Той отговаря за правилния пренос на информацията на мрежово ниво. Включва построяване и управление на мрежовите пакети, контрол върху грешките. Може да се открие известна аналогия между него и петия, сесиен слой, но е важно да се отчита разликата, че в петия слой се работи с виртуални канали и пакетите са абстрактни, логически понятия, докато фреймовете във втория слой работят с конкретни мрежови реализации и са технологично и машинно зависими.

Етаж 1 – физически слой

Кота нула – ground zero. Физическият слой е в на дъното на цялата йерархия. Но реално в него се извършва преносната работа. Той дефинира самите електрически сигнали, които пренасят информацията. Техните нива и фронтове, допустими пикове и деформации. Мощността и затихванията, максималните дължини на отделните участъци от трасетата. В това ниво информацията няма значение. Важни са електрическите сигнали, физическите процеси, кабелните носители, конструктивните елементи.

Стигнали дотук, докосваме с пръсти земята и политаме обратно нагоре, с ускорение равно на 1G – C.x/m.

7-6-5-4-3-2-1! 1-2-3-4-5-6-7!

И така, всеки пакет. С всяка заявка и с всеки отговор, с всяка картинка и с всяко съобщение по ICQ. Може ли човек да мисли за всичко това? Ще му се завие свят. И тогава... Нютон. Да скочиш веднъж с бънджи не е лошо. Но не е подходящо за ежедневен транспорт. Лично аз смятам да оставя подробностите на машините. На покривите ми е добре. Харесва ми да съм потребител.

* G е земното ускорение, C е еластичната константа на въжето, x е разстоянието, което сме изминали от покрива, а m е собственото ни тегло.

Иван Дончев

BEST FREE SOFT 09/2004

All-in-One Secred Maker

site: www.secretmaker.com
size: 92 KB

Многофункционална програма, събрала в себе си набор от приложения за комфортен PC живот: за борба със спам, против червеи, срещу pop-up прозорци и банери, за комплексна защита на конфиденциална информация, почистване на cookie, history и подобни. Настройването на програмката става с няколко клика – използва се менюто от иконката в трея или направо при пускане на програмата. По функционалност All-in-One SECRETMAKER 3.8.8 не отстъпва на болшинството платени пакети, а по много параметри ги превъзхожда.

PassView 1.5

site: http://nht-team.org/home/
size: 60 KB

Програма за възстановяване на пароли (демек за намирането им, ако няма какво да им забравяте). Показва RAS информация (Remote Accesss Server, ако се ползва dial-up), кешираните пароли в IE, както и пароли в много други програми – ICQ, Trillian, Miranda, &RQ, PCRemote, EDialer, Far, Becky, Outlook, The Bat! и Total Commander. Може да ви се струва майтап, но работи.

CurrPorts 1.02

Site: http://nirsoft.mirrorz.com
Size: 45 KB

Скенер за отворени TCP/IP и UDP портове на компютъра. Малкият й размер не трябва да ви заблуждава – работи перфектно, не товари компютъра и показва де що има отворен порт, от коя програма или приложение се използва, вида на протокола, версията на програмата и пътя към нея. Разрешава и да се затворят определени "вратички", както да се килват процеси от списъка. Цялата информация може да съхраните във вид на HTML или XML.

ScreenShoter 2.1

site: http://rascalspb.narod.ru/
size:30 KB

Неголяма и безплатна програмка за сваляне на скрийншотове. Разбира се, далеч е от HyperSnap DX и SnagIt, но си я бива. Записва картинка при натискане на "горещ" клавиш. Сваля парче или целия екран и съхранява образа в .jpg (чието качеството се настройва). Може да записва и поредица от картинки през предварително определен интервал.

TagScanner 4.9

site http://xdev.narod.ru/tagscan_e.htm
size: 997 KB

Стилна, лека и приятна за работа с тагове и имена на музикални файлове. Поддържа работа с MP3/OGG/MP+. Дори и в тях да няма таг, тя може да генерира таг от името на парчетата и/или директорията, или от Интернет бази данни като freedb.org (при наличието на мрежата, разбира се). Също има и удобен редактор на плейлисти за PLS/M3U, позволяващ да ги чете и записва в HTML и/или таблици за Excel. Удобна ако трябва да организирате масивен MP3 архив. И не само...

Disk Cleaner 1.5.2

size: 230 KB
site: http://www.xs4all.nl/~mp2004/

Този софтуер определено е вдъхновен от системните тулове на Window$ за почистване на компютъра след работа (особено ако няколко човека ползват едно PC и един от тях рови по "сайтове за възрастни"). Не изисква инсталация, а само се разархивира в желаната от вас директория и се стартира dclean.exe. За всичко останало се грижи програмата... Почиства по над 20 критерия – кукита и история на IE, възпроизвеждани файлове с Media Player, архивираните с WinZip, посетени места с Opera, кофата за боклук и подобни. Удобно е, че може да се носи и на дискета, когато се ходи по клубове и подобни – не иска инсталация и може да се пуска направо от A:\dclean.exe

Talisman 2.8

site: www.lighttek.com/talismannew.htm
size: 4.5 MB

Това приложение сменя досъчалия на повечето от нас интерфейс на Window$ с по-симпатичен, удобен и функционален. В инсталацията влизат няколко базови теми, а за който иска още или е фен: www.lighttek.com/themes/themes.php

GSot 2.8

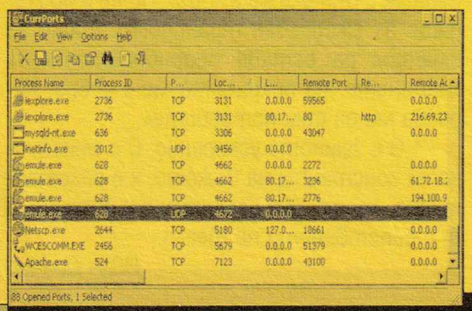
site: http://gspot.headbands.com/
size: 172 KB

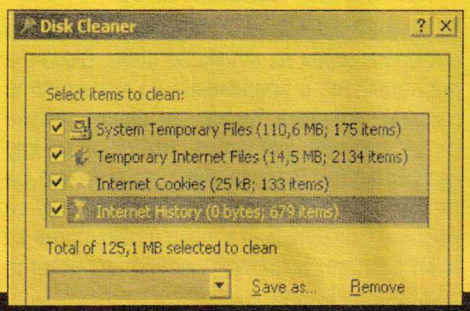
Показва информация за MPEG1/MPEG2 потоците (включително с ограничена поддръжка за MPEG4-видео, съдържаща се в AVI стийм, например DivX5). Позволява да се определят съвместимостта на конкретен DivX5 файл с DivX-плейъри. Показва инсталираните кодеци и декодери и подобни. Ако не знаете защо определен файл има/няма звук и/или картина, пускате GSpot отваряте файла, натискате бутона Render и готово – проблемът е локализиран. Инсталирате съответния кодек и гледате/слушате на воля.

BSPlayer 1.00

site: http://www.bsplayer.org/
size: 2.2 MB

След почти 7 (седем) години работа, най-накрая има и финална версия на този плейър! (Седем бутилки шампанско, моля! За сметка на фирмата-разработчик). Поддържа де що има формати за видео, включително и суперенигматичния за мен Matroska. ;) Ако сте фенове, инсталирайте и ползвайте. Ние сме с Crystal Player 1.76 и бихме го заменили само за 1.8.





-=pc.mania.yellow.pages.team=-

MONOPOLY

Бях я позабравила, може би защото малко съм играла на нея, а и преди време ми беше скучно с това купуване-продаване на къщи и боравене с пари. Но ето че сега с удоволствие ще ви разкажа за най-продаваната игра за последните 70 години.

Годината е 1933-та – времето на Голямата депресия в Щатите. Чарлз Дароу е безработен американец от Пенсилвания, който има желанието да разнообрази свободното си време, създавайки нова настолна игра, покрай която евентуално да припечели и малко пари. Защо се спира именно на игра, свързана с покупко-продажбата на недвижими имоти – и самият той след време не може да си спомни. За протопипа на съвременната Monopoly находчивият Чарлз използва подръчни материали: за дъската – мушама /онази, с която част от домакинствата все още покриват масите си/, къщите и хотелите изработва от дървени отливки, картите са написани на ръка, а жетоните всъщност са части от стара гривна на съпругата му.

След няколко месеца пробно разцъкване със съседи се появяват и първите поръчки. Броят на зарибените по Monopoly расте и затова Дароу прибягва до помощта на приятел-печатар, който да произвежда картите и дъската. Така той вече е в състояние да произвежда до 6 комплекта на ден, които предлага за 2.50 долара и така през 1934-та в градския магазин са продадени 5 000 ръчно изработени комплекта за игра. Но търсенето на Monopoly продължава да нараства и начинаещият предприемач разбира, че трябва или да вложи в промишлено производство на играта, или да продаде правата на някоя компания срещу процент от приходите. И понеже не иска да рискува с влагането на капитал, който и без това на притежава, Чарлз се обръща към Parker Brothers, които по това време са най-големият производител на игри в световен мащаб. След направения тест специалистите на компанията са категорични: Monopoly притежава 52 фундаментални грешки, препятстващи по-нататъшното ѝ разпространение. Тя е прекалено тромава и мудна, със сложни и заплетени правила и сякаш няма край това препускане по квадратите и прочие аргументи в този дух.

Чарлз Дароу все пак поема риска да започне тиражирането на своето отроче със собствени средства. И когато само за половин година Monopoly се превръща в сензация, Parker Brothers проумяват, че именно тези 52 грешки са разковничето към успеха на новото откритие и купуват правата ѝ за разпространение. През 1935-та фирмата едва ли е предполагала, че това е най-голямата и най-противоречива сделка, която е сключвала. За няколко месеца продажбите се увеличават на 20 000 бройки месечно, като около коледните празници истерията на потребителите добива непредвидени мащаби. Независимо от безспорните успехи на Monopoly, скептицизмът все още витае сред мениджърите на компанията. Според тях играта е прекалено сложна, за да добие популярност сред децата, и познавайки преходността на увлеченията на възрастните, те очакват страстите да се уталожат и Monopoly да потъне в забвение. Наистина, в края на 1936-та се забелязва спад в търсенето на играта и Джордж Паркър издава нареждане да се прекрати производството на настолното занимание.

Но неведоми са пътищата на игрите.. защото само след няколко месеца започва ново покачване в търсенето, като интересът към Monopoly излиза извън границите на Съединените щати. От появата на настолния хит до този момент са продадени над 200 милиона копия в световен мащаб. 80 страни имат лиценз за продажбата ѝ, преведена е на 26 езика, като всеки вариант е съобразен с националната валута и местните забележителности. Провеждат се международни състезания, поставят се рекорди от рода на 99 часа непрекъснатата игра във ... вана и подобни прояви на пристрастеност.

Какво всъщност измисля Чарлз Дароу – една дъска със сходна визия на "Не се сърди, човече", където всеки квадрат е със специфично значение – може да отидеш в затвора, да платиш данък, ако си попаднал на чужда територия, или пък да построиш собствен хотел. Двата зара предопределят случайния характер на събитията, а за да е по-заплетено, има случаи, в които картите дават допълнителни инструкции или пък имате вземане-даване с банката. Крайната цел на играта е сложите ръка на цялата собственост, т.е. да установите монопол, което всъщност е и името ѝ.

desi|re

СИЛАТА НА ИНФОРМАЦИЯТА

АПИС

Наследник на 15 годишна традиция и професионализъм!

АПИС БЪЛГАРИЯ ООД

НОВО !

КОНСТРУКЦИИ на АПИС-ДИГЕСТА ООД
Незаменим помощник при АНАЛИЗ и РЕШАВАНЕ на КАЗУСИ

АПИС ПРАВО
Правна информационна система с елементи на ИЗКУСТВЕН ИНТЕЛЕКТ

АПИС ГЛОБУС
ПРАВЕН РЕЖИМ на чуждестранните инвестиции и на чужденците в България

АПИС РЕГИСТЪР плюс
Информационната система за ЛИЦАТА и ФИРМИТЕ, бърза справка за СВЪРЗАНИ ЛИЦА

АПИС ФИНАНСИ
ИКОНОМИЧЕСКО МОДЕЛИРАНЕ, финансов анализ, фискален режим

АПИС ВРЕМЕ
ИНДИКАТОР за промени в законодателството, ЕКСПРЕСЕН АНАЛИЗ, СРОКОВЕ и КОМЕНТАРИ

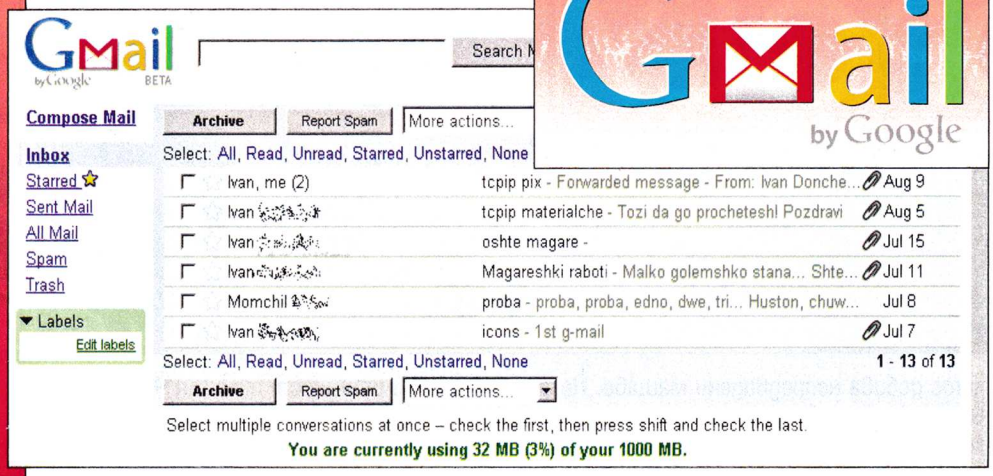
АПИС ТРЕЙД ЕКСПЕРТ
Необходимият съветник за извършване на сделки по ВНОС и ИЗНОС на стоки

АПИС ПРОЦЕДУРИ
ГОТОВИ РЕШЕНИЯ за извършване на административни услуги, сключване на сделки, договори и др.

АЛФА КЮЛИТИ ISO 9001 CERTIFIED QUALITY SYSTEM

София, ул. "Граф Игнатиев" 7А, тел.: 980 73 27; 988 35 41, www.apis.bg

Google навлезе и в света на електронната поща. След като успя да превземе сферата на търсенето в Интернет, създавайки универсалния инструмент, даващ достъп от рецепти за домашни магии през актуални новини до продуктов каталог с цени, дойде време за директно опълчване срещу най-мощната конкуренция – тази на компаниите, поддържащи и предлагащи мейл услуги. Засега Google-пощата, която се казва Gmail, залага на един основен маркетинг-



гов инструмент и той е място за съхранение на писмата. Точно един гигабайт, нито байт по-малко. Засега услугата не е отворена за публичен достъп, но PC Mania отново е напред с материала. В момента се раздават акаунти на принципа „приятел на приятел" и ние успяхме да получим покана от „приятел".

Откакто си спомням за съществуването на Интернета, чета и чувам изследвания, показващи, че

електронната поща е услугата, която се използва от най-много хора

И това е логично – всяка баба иска да получи снимка на внучето си, разстоянията и любовната мъка се компенсират най-добре чрез писмо, а регистрации за услуги, служебна кореспонденция и писмата от банката, че имаш да плащаш едни пари веднага и на мига, преди да дойде съдия-оценителя, пристигат в инбокса, а не в пощенската кутия на долния етаж значително по-бързо.

Безплатната Интернет поща е основна услуга и поради една друга причина. При такава масовост на използване тя е чудесен трафик генератор. Като трафик генератор, от своя страна, тя спомага за развитието на нета, а щом стана въпрос за развитието на Интернета, това води и до пари. Yahoo! например е може би най-успешният и печеливш Интернет проект (макар че компанията отдавна не предлага само поща). Не е случаен в този смисъл интересът на Google да навлязат и в тази ниша. И да преобърнат с хастара навън досегашните разбирания за „безплатно" и поща.

Един гигабайт изглежда адски много. Всъщност, само на пръв поглед. В използването на Gmail е въведено ограничение, според което големината на едно писмо не може да бъде повече от 10 мегабайта – получавано или изпращано. Така че от сега забравете за изпращане и получаване на филми през пощата. За съжаление забелязах и друг неприятен елемент. Ако писмата са с размер близо до максималния (например седем или осем мегабайта), те не достигат до получателя си, а Gmail не дава дори сервизен знак да каже нещо по темата.

Революцията Gmail е полезна за всички. Ако допреди само няколко месеца за по-голяма кутия в Yahoo! трябваше да се плащат 50-60 долара, сега това не е така. Изправени пред конкуренцията, големите в бранша реагираха светкавично, увеличавайки мястото на съществуващите кутии. Така стандартната кутия в Yahoo! вече е 100 мегабайта, а в Hotmail – 25 мегабайта, като в момента тече процеса по увеличаване до 250 мегабайта. Мерките срещу Google и Gmail не включват само законни средства. Писмата, изпратени от Gmail до Yahoo-потребители, попадат директно в JunkMail, т.е. идентифицират се като спам.

За какво ми е гигабайт?

Това е един логичен въпрос. Според Google хората ще се радват много на поща, в която не трябва да трият стари писма, в която могат да съхраняват хиляди, хиляди съобщения с течение на времето. Наред с това Google обещават възможност за търсене в пощата по ключова дума, след като редиците със съобщения станат необозримо много.

Има няколко теории дали Gmail ще предизвика фурор. След първоначалния ентусиазъм и „отговора" на Yahoo и компания мнозина разсъждават трезво в тази посока – наистина е страхотно да имаш един гигабайт, но пък, от друга страна, новият мейл адрес е свързан с усложнения. Ако досега си имал грозноватото petar134_Sofia@yahoo.com, със сигурност ще се радваш да го смениш с нещо по-четливо от сорта на petar134@gmail.com. Свободните имена в Gmail обаче също (вече) свършват, а редом с това остава неудобството да изоставиш познатата си поща и познатия си адрес, който си раздал през последните пет години на куцо и сакато, та дори и на Сакато от Осака. Прочее, и аз не успях да регистрирам sasho@gmal.com, защото вече беше зает. Въпреки това Gmail е чудесно нещо, защото ни припомня за основното благо на Интернет и киберреволюцията – прогреса. Все някой някога трябва да започне с преосмислянето на параметрите в безплатното. Защо не Google?

Александър Бойчев

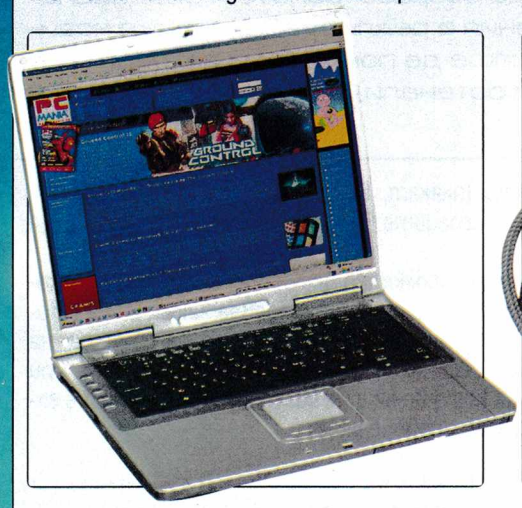
СИТИ ЕКСПРЕС
бързи куриери
телефон за София 91212

Лято е, пазарувай!

Prestigio Nobile 157

Марката Prestigio е тайванска. Преди да се нарекат така собствениците на заводите, в които се правят тези лаптопи, са се занимавали с производство на „ишлеме" – сглобявали са преносимите компютри на HP и компания, когато решават да предложат продукцията на поточната линия под собствена марка. Моделът Nobile 157 (тегло около 2.7 kg) е с 15" TFT екран и SXGA резолюция (т.е. не стандартната 1024x768, а по-добрата 1400x1050 точки), Mobility Radeon 9600 (поддържа DX9) с 64MB, процесор от Celeron M 1.3 GHz до Pentium M 1.7 GHz (с производителност, подобна на тази на Athlon64 2700+), DDR памет от 256MB до 1GB. Тези му характеристики го правят подходящ и за игри (дори Doom3 – тествахме го), макар да не са на височината на най-добрите настолни компютри. Вградени са четец за три вида flash карти (SD, MMC, MS), PCMCIA Type II слот, V.92 модем, 10/100 Mbps Ethernet, WLAN 11/54 Mbps (безжична мрежа 802.11b/g), три USB 2.0 порта, регулатор за силата на звука, два малки високоговорителя, микрофон, жакове за външни слушалки и микрофон. Твърдите дискове са между 40GB и 80GB. Предлагат се модели с "Combo" CD-RW/DVD-ROM и различни DVD-записвачки. Radeon 9600 поддържа втори изход (VGA или S-Video). Твърдият диск, батерията и паметта са леснодостъпни, защото са на модулен принцип и могат лесно да бъдат извадени и сменени с други, евентуално по-добри. Малка изненада сигурно би била липсата на флопи, но това едва ли притеснява някого през 2004 година, когато цената на едно празно CD е около 50 стотинки, а преносимите флаш памети са в разцвета на своята революционен поход към джобовете, вратовете и всички останали места за съхранение на потребителя.

Prestigio Nobile 157 се продава около 2700 лева.



Diva Gem

Mp3 плейър? Разбира се, дай го насам! Български? Верно ли бе, кой го прави? Ми Daisy-то, бе, батко, Daisy-то. Нарекли го Gem, защото приличал на бижу. Готин е на външен вид, хваща окото един вид. Чакай да ти разправя к'ви ги може тая джаджа. Като бижу е наистина. В смисъл че тежи като камък с обков. Без батерия е 25 грама по спецификация, но с нея става ле-е-екичко по-забележим. Все пак тя е литиево-йонна и ще издържи по-дълго време, но това са компромисите на прогреса. С вградени 128 мегабайта е, което си е общо взето достатъчно като музика за мъкненето напред-назад с него. Има и радио, така че да се разнообразяваш. А, да не забравя, можеш и да записваш с диктофон говор, чуруликане или псувни – според настроението. Има и Bluetooth функция, така че ако имаш съвместим телефон, можеш да използваш слушалките му като устройство „без ръце". Не е зле, не е зле.

Diva Gem се продава за около 260 лева.

Transcend JetFlash DSC

Добре е да откажете цигарите. Ако ще ви липсва запалката, отново ви казвам да ги откажете и да се сдобиете с JetFlash. Със същите размери е, но е значително по-безвреден. Капацитетът на това флаш устройство е 128 мегабайта, удобни за пренос на данни от тук до там и от там до тук. Освен това има вграден фотоапарат в корпуса. Честно да си призная, не бих го използвал, за да илюстрирам научния си труд върху развитието на членестоногите, но за документиране на разходки с мацка в парка, за фукането пред приятели и за ей-такива неща си е съвсем окей. На практика използваната технология е същата като при вградените камери в мобилния телефон. Т.е. ако си нямате, ето ви сравнително евтин начин да се сдобиете с нещо подобно, без да си сменяте апарата. И приятно снимане.

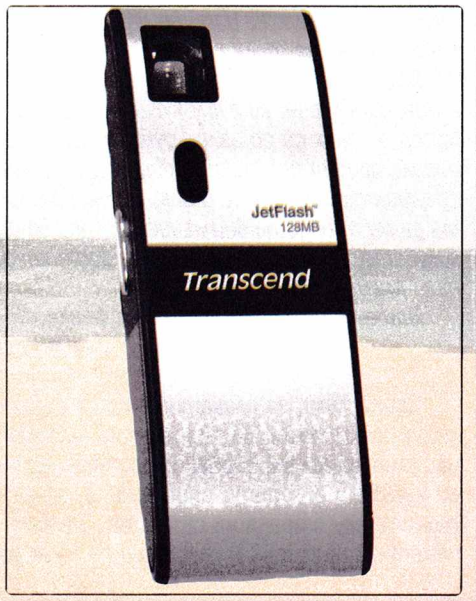
Transcend JetFlash DSC се продава за около 140 лева.

Digital MP3 Player MP-380C+

При първа среща няма да познаете, че това е плейър. Прилича на ланец – онзи тип часовници, който дядовците или прадядовците ви са носили в джобчето на жилетката си и с тежко движение са вадели, за да видят колко е часът. Е, сега вие бихте могли с тежко движение да се бръкнете, за да си пуснете малко музика. Китайският производител е вградил в микрокорпуса му 128 мегабайта, но направо не знам как и къде точно. Управлението е просто – копче за Play/Stop, копче за Напред/Назад, а с леко задържане – и за увеличаване/намаляване на звука. Тежи 16 грама, т.е. колкото пакетче дъвки. Недостатъци – толкова е крехък, че чак не смееш да го натиснеш по копчето. Тъй като е кръгъл, в тъмното трябва търсене на правилната страна, за да натиснеш копчето Напред, вместо копчето Play. Включваш и слушаш, слушаш и включваш – по-просто е било само някогашната проверка на времето от ланеца.

Digital MP-Player 380C+ се продава за около 230 лева.

-= pc.mania.yellow-team =-



pisma@pcmania.bg

Здравейте, скъпи читатели! През миналия месец ми липсвахте. Но ето, че се завърнах по-мъдър от всякога. Осениха ме няколко свежи въпроса. Като например - дали ако не бяха загрижените и невежи родители в по-развитите държави, смятащи, че децата им се деформират при игра на триизмерни екшъни, тазмесечната премиера на Doom 3 щеше да получи толкова широко медийно отразяване в неспециализираните издания (тема на броя на списание "Time")? Дали ако нямаше война в Ирак, американската армия щеше да финансира разработването и създаването на триизмерни игри, които да въвеждат нови и нови подобрения в реализма? Дали ако новите заглавия се правеха не толкова гладни за хардуер, това нямаше да помогне за затварянето на цифровата пропаст между тях (западния свят) и нас (всички останали)? Ей такива неща...

Сашо Бойчев

ООО, ЛИЛЕ, ДАЙ ЕДИН ПЛАКАТ

Hi, PC Maniacs!

Пише ви една ваша дългогодишна и 15-годишна фенка! :) Имам няколко препоръки и въпроси към вас.

Пускайте по-често плакати в списанието, де! Помня преди години как във всеки следващ брой винаги намирах плакат. Стената ми беше с прекрасни тапети, но, разбира се, аз предпочитах да ги покрия с много и разнообразни плакати на любимите си игри. А сега какво стана? Тапетите са все още същите, но са останали следи от отлепено с яд тиксо заради липса на нови плакати. Вярно, сега ако случайно ви щукне да пуснете плакат, е задължително хубав, но рядкостта на това явление е убийствена!

Погледнете най-накрая всичките писма, които ви изпращат, възмутени от това колко надути сте станали и колко се "правите на отворени" като постоянно отговаряте на критиките с едно безразлично затапване! Какво, искате да кажете, че изобщо не ви дреме за общото мнение?! Аз вярвам, че не е така, защото няма да забравя (макар и на 15 години, знам достатъчно за списанието ви(ни)) още прохождащата PC Mania, не толкова уверена в славата си и успеха си, скромничка, на писмата винаги пишехте по-най добрия начин, помагахте на много хора като отговаряхте на въпросите им, за много дечица бяхте като най-добрия Дядо Коледа, който идва всеки месец и носи новини, информация и най-ценното – приятно прекарано време пред страниците. Сега вече списанието порасна, вие също, а най-вече – самочувствието ви! Какво като сте най-доброто списание за компютри и компютърни игри? С вашето отношение към читателите скоро може изобщо да изчезнете от историята. Много ми е тъжно, че така коренно се променихте!

Вие такива дълги tail-и, ако не са изпълнени с хвалби и възторг, изобщо не ги публикувате, даже не ги и поглеждате, но аз просто исках да си излея душата пред вас и смятам, че не съм писала празни приказки и капризи, а верни неща и дори донякъде аргументирани! Не се и съмнявам, че дори да го прочетете, няма да му обърнете внимание, пък ако ви щукне направо да го публикувате, задължително ще ме затапите едно хубаво както винаги правите... :(

Ваша, въпреки всичко, вечна фенка

Лилия Костова <lililita@abv.bg>

Скъпа Лили, за плакатите не си съвсем права, защото това лято всеки месец ви създавахме «малък» празник в душите. За нас още по-голям, особено пред перспективата как например ти си купуваш два пъти списанието, за да залепиш плаката и от другата му страна на стената. Замисли се само – ако знаеше, че оттук нататък в следващите 15 години ще можеш да имаш нещата, които искаш (плакат, Бойчев в някое сепаре и слаба светлина, PC Mania на сергиите в Ню Йорк), щеше ли да ти бъде интересно?

А за писмата – чета абсолютно всичките, ама честно. Такова дълго и хубаво писмо като твоето отдавна чаках. За да е по-романтично обаче, трябваше да ми го пратиш по пощата, на хартия с розов десен. Така някак несподелените ни чувства (ти искаш затапване, а аз все още не съм сигурен, че искам да те затапвам) остават малко опорочени.

ОТЕГЧЕН, НО УСТРЕМЕН

Здравейте всички от PC Mania. Пиша ви, защото ми писна, писна ми от всички онези, които ПОСТОЯННО играят на Counter-Strike, WarCraft 3 и Diablo 2. НЕ ВИ ЛИ ПИСНА?! Питам аз? От някъде 2-3 години се появиха десетки заглавия, които спокойно могат да изместят дядовците. Мога да изброя някои като: Zero Hour, Vietcong, Unreal 2, Splinter Cell, Battlefield, Hitman, Mafia и много други. Сигурно се питате защо не написах нещо като Diablo 2, ами защото никой разработчик не се е постарал да направи такава простотия като Blizzard. Винаги, когато отивам на училище, всички момчета започват да си говорят кой колко глави изпуцал, друг какви предмети взел от еди-кого си. Само с още едно момче си говорим за изброените по-горе заглавия. Преди да ви кажа чао искам да изкажа възхищението си към една игра. Това е Legacy of Kain: Deifance. Аз съм един от най-големите почитатели на серията – тази игра е златна. Искам да кажа на всеки, който не спира да играе на дядовците, поне за 30 минути да поиграе на нея. Също така много поздрави на Георги Панайотов, продължавай в същия дух, много ти се кефя на статиите.

PredatoR a.k.a. Антон Христов <ftpman@abv.bg>

Хората играят на по-стари игри поради две причини. Едната е навик – т.е. ле-еко ги мързи и не им се занимава с инсталацията на нещо ново и предизвикателно, а другата – хардуер. Просто кюнецът им няма да се справи с по-новите заглавия. Има и хора, които постоянно искат да играят на всичко, независимо от хардуерните ограничения. Например авторите на PC Mania. И виж докъде сме стигнали днес, а? Т.е. – не им се ядосвай, хубаво е да искаш повече от другите.

ВиК ИГРИ

Здравейте отново, момчета и момичета от любимото ми списание. Пиша ви, за да изразя недоумението си от една игра, която можеше да пожъне голям успех, но вместо това става единствено за боклука. Става въпрос за Spiderman 2. След като гледах филма, останах доволен – все пак за филм по комикс той е на доста добро ниво. Но играта... още като прочетох стати-

ята за нея в брой 8, останах потресен. Първо си зададох въпроса "Абе тия хора мислят ли изобщо, като правят игри за PC?". Как може да ни ощетят до такава степен, че една потенциално хитова игра да бъде осрана до нивото на залъгалка за седемгодишния ми брат? Просто съм потресен – за първи път ме е яд, че някои хора имат PS2, а едни други хора трябва да духат супата и да си трошат дисковете в главите (просто защото, след като изиграх демото, се убедих, че играта за друго не става ;)). Изглежда геймещата част от населението на USA предпочита да се кефи пред плейстейшъна, вместо пред компютъра. Няма да осъждам кой от двата варианта е по-правилен. Само се питам – трябваше ли да ни сервират такава помия?

Методи Сиромахов <antantata@abv.bg>

Естествено – за да можеш да кажеш, че е помия и да се приготвиш да играеш на Doom 3. Прочее, моите 5 лева за филма много ми се иска да ми бъдат върнати от някоя институция. Пълна помия – чакам да излезе "Аз, Роботът".

КЪС УМ

Здравейте Пуси ахъм... Писи Мания. Пиша ви заради статийката за дългите думи. Има и други дълги работи като например групата с най дълго име: PARACOCCIDIOIDOMICOSISPROCTITISSARCOMUCOSIS, както и песни: Uroporfironogenodescarboxilandome Y Pustulandome Con Tu Anorgasmita Exaclorobencenosisticarial Sexo Traumatizante, Psicoiticoproparasitoscopociabscesoinfangiectasiespasmo Y Hematico, Necroexpulsion Cangrenosa Por Sindrome De Inmuno Deficiencia Adquirida. Аре и ми публикувайте писмото. Публикувате само простащини. Чао!

ПС: Обичам Супа!

Деян Алтънов <deyan69@abv.bg>

По принцип има и други дълги работи, както правилно си отбелязал, но от неудобство и тактичност не сме (си) ги споменавали никога пред аудиторията. А за твоята простотия – те хората и сами виждат.

ПОЛУФАБРИКАТ

Здравейте! Пиша ви това писмо, защото се нуждая от помощта ви за една моя идея и вярвам, че ще можете да ми помогнете. Става дума за Half-Life 2 – играта, която, убеден съм, всички с нетърпение очакваме. Търпението на някои хора като мен обаче се изчерпи и смятам, че ще е добра идея да предложим на Valve чрез писмо по електронната поща да пуснат бета версия на играта, независимо че някои бъгове са все още неоправени. Така ще са доволни и фенове, и производители, защото съм сигурен, че дори бетата ще се продава като топъл хляб, а другото може да дойде по-късно под формата на пач. Дори пак да има известно забавяне поради технически причини, свързани с разпространителя, на практика ще се компенсира времето, в което HL2 ще достигне златен статут, т. е. поне ще знаем, че играта ни е почти на пазара. А не като сега – първо да чакаме Valve да я завършат, после да я разпространят и т.н.

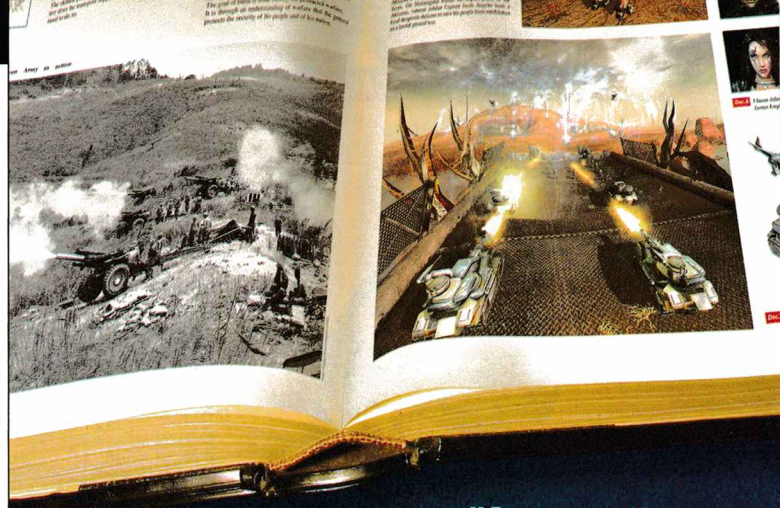
Според мен си струва да опитаме. Всеки би се зарадвал, ако любимото му заглавие излезе по-рано от очакваното, още повече ако в това има пръст и любимото му списание. Имейлът на Valve може да намерите на http://www.valvesoftware.com

Ваш фен

The_Sniper <the_sniper@mail.bg>

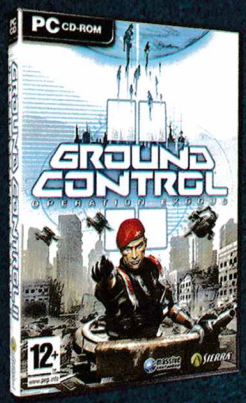
Разбира се, защо не. Може да се обадим и в Danone, за да ги помолим да ни продават, макар и малко по-евтино, недоквасено кисело мляко от типа "йогурт", за да си го друсаме след това като прабългари под седалките на колите или седалките на велосипедите поради липса на толкова много коне в наши дни.

Бета версията на една игра е като неодрусан друсан кебап, ако разбираш какво имам предвид. Така че прояви малко търпение към готвача (разработчиците), докато си свършат работата. Не обичаш сурова храна (недовършена игра), нали?



"Атакувай противника, когато е неподготвен, появи се там, където не те очакват."

Сун Дзу - "Изкуството на войната"



"Ground Control II може да се окаже стратегията на годината" PC Zone

"С нетърпение очакваме пълната версия на този невероятна игра" PC Gamer

За да оцелееш утре, трябва да промениш стратегията си днес...

www.groundcontrol2.com

Включете се в уникалния турнир по Ground Control II!

На 12 септември (неделя) ще имате възможността да покажете своите майсторски умения в невероятен сблъсък.

★ Първа награда: незабравим уикенд в Малмьо, Швеция и среща със създателите на играта.

★ Награди за второ и трето място: hi-end дънни платки EPoX с чипсет nVidia.

★ Много допълнителни и поощрителни награди.

Всеки закупил играта Ground Control II ще получи 30 безплатни часа за тренировка и усъвършенстване в избрани компютърни клубове в страната.

Подробна информация за записване и участие можете да получите на уеб адрес

www.pulsar.bg

или в магазините на Пулсар.

ЗАЖЕЛЕЖКА: В ТУРНИРА МОГАТ ДА УЧАСТВАТ САМО ЛИЦА НАД 12-ГОДИШНА ВЪЗРАСТ.

PC CD-ROM ПУЛСАР POWERED BY gamespy MASSIVE SIERRA

© 2004 Massive Entertainment®. All rights reserved. Massive Entertainment® and the Massive Entertainment logo are registered trademarks of Massive Entertainment AB. Ground Control® is a registered trademark of Massive Entertainment AB. Published by Vivendi Universal Games International. Sierra and the Sierra logo are registered trademarks or trademarks of Sierra Entertainment, Inc. in the U.S. and/or other countries. All rights reserved. GameSpy and the "Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All rights reserved. NVIDIA®. The way it's meant to be played™.

PC Mania Top 10

PC MANIA TOP 10

Какво играем през август?

1. Battlefield Vietnam	14.76 %
2. WarCraft III Frozen Throne	13.28 %
3. SW: Knights of the Old Republic	8.22 %
4. SC: BroodWar	7.74 %
5. Heroes III	7.26 %
6. Diablo II:LoD	6.42 %
7. Counter-Strike	4.75 %
8. UEFA Euro 2004	4.19 %
9. C&C Generals Zero Hour	3.55 %
10. NFS Underground	3.35 %

АНКЕТА

Накъде отиват игрите?

Към Doom 3	53.00 %
Към морален упадък	19.86 %
Към мобилния телефон	13.65 %
Не се развиват никак	13.56 %

Лятна суша ли?! За уважаващите нови игри е възможно, но не и сред геймърския ентусиазъм. Въпреки отчетения известен спад в общия брой на подадените гласове в месечната ни класация и през изминалия месец се разрази люта битка за първото място. Новият първи е Battlefield: Vietnam, макар че титлата му прилича малко на гласувано олимпийско домакинство за Лондон през 2012 година. Така едни верни фенове, които вярват в „геймминга", гласуват едновременно с едни други хора, които под строй отдават гласа си просто ей-така, защото единственият смисъл в живота им е нещата да не са истински. Battlefield: Vietnam е чудесна игра. Но нужно ли е всички да виждат отчетливата нечестност при нейното изстрелване на върха и отмъкването на титлата от WarCraft III? Нужно е. И всички го видяхме.

Любопитно е да се отбележи, че първите двама отстояват на сериозна дистанция от преследвачите си. Третият, Knights of the Old Republic, продължава да е стабилно трети и се превръща в най-доброто ново попълнение за полугодието с постоянните си и честни резултати. BroodWar също не отстъпва нито на крачка и пак се е класирал с двете си патерици и бастуна в подножието на Олимпа, наречен „призово класиране в чарта на PC Mania". Очевидно пак го е обръкал с тържество за опълченците на Шипка. С десет гласа по-малко се подрежда една почти толкова стара и почти толкова обичана от феновете игра – Heroes III. Генезисът на нейното дълголетие обаче се крие в несъвършенствата на наследника, който беше не просто обруган, дамгосан и отхвърлен от истинските фенове, но и оставен в забравата на бунището на историята.

Diablo II: Lord of Destruction е по средата – хем на класацията, хем на своето бъдеще. Ако до преди няколко месеца това заглавие беше абонирано за призовите места, сега постепенно и бавно то се свлича в посредствеността. Същото важи и за седмия, Counter-Strike, някогашният еталон за геймминг, успял да привлече вниманието и на бабите пред блока пред съвременния феномен за забавленията на „младите" пред електронно-лъчеви тръби в притъмнени помещения. Важното е, че и двамата ветерани имат солидна преднина пред преследващия ги на осмото място Euro 2004, който закономерно измести братовчед си FIFA 2004 от сърцата на почитателите на виртуалното кожено кълбо. Девети е C&C: Generals: Zero Hour, успял да се пребори за това място с пет гласа пред NFS: Undreground, ударил дъното на подредбата. Преди да завърша, няколко констатации за размисъл – въпреки малкия си брой, новите игри не се играят. Нито Spider-Man 2, нито Soldiers, нито Far Cry. Дали и тук да търсим причината в материалното положение на българина и състоянието на щайгата вкъщи, купена преди няколко години и прашасала без ъпгрейд от едно известно време? Или просто това е бунт срещу посредствеността и липсата на нови идеи? След като включим Doom 3 през следващия месец, ще можем по-конкретно да отговорим на тези чуденки.

Накъде отиват игрите?

Човек дори добре да живее, в един момент идва Doom 3 и всичко останало изведнъж губи смисъл. Факт е, че българската Doom-мания не се основава на реални продажби, а на грубо, безпричинно и невъзпитано пиратство. Факт е също, че в деня когато беше пусната пиратската версия на третата част на културовата поредица, българският пиринг преживя нещо подобно на новогодишната нощ за мобилните оператори – с две думи, пирингът се огъна под мощния даунлоуд на куцо и сакато, посегнало към трите CD-та на играта. Нашите читатели съвсем резонно забелязват – ако няма Doom, нещата ще си... знаете кое. Затова и алтернативата на Doom-та е единствено упадъкът, деградацията и завръщането към „Не се сърди, човече". За съжаление все още малко са онези с „визионерското" мислене, които да усещат истинската посока на забавлението, а именно към мобилния телефон. Така или иначе визионери и скептици винаги са един и същи брой хора, или почти – с един глас по-малко са онези, които не виждат развитие в игрите.

Всъщност, посоката е само една – www.pcmania.bg. От пет години знаете защо.

Цени за абонамент

	без диск	с дискове
3 бр.	5.70 лв	11.70 лв
6 бр.	11.40 лв	23.40 лв
12 бр.	22.80 лв	~~46.80 лв~~ 42 лв

Абонатите на PC Mania с диск го получават с препоръчана поща или по куриер!

Как да се абонирате

- С пощенски запис на адрес: София 1000 пл. "Славейков" №2А, за PC Mania, на името на Олга Георгиева Вълчева
- Направо в редакцията. Справки на 986 1493 и 986 3819
- Online - www.pcmania.bg

Online? Как?

Много е просто. Ако живеете в: Асеновград, Благоевград, Бобовдол, Бургас, Варна, Велико Търново, Видин, Габрово, Дупница, Карнобат, Кюстендил, Ловеч, Любимец, Монтана, Пловдив, Русе, Свиленград, София, Стара Загора, Троян, Харманли или Хасково, просто попълнете формата и натиснете бутона "Изпращане на заявката". При вас ще дойде специален куриер и ще ви абонира.
Нямате нужда от кредитни карти, без банкови сметки и бюрокрация.
В цената на абонамента са включени всички транспортни разходи и са тези, които виждате горе. Нито стотинка повече.

Отново за цените

Всички цени, различни от дадените горе, не са съгласувани с редакцията. Напомяме, че 1 годишният абонамент с дискове е:

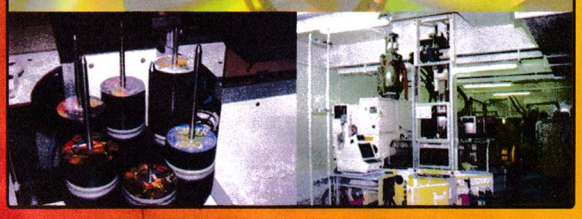
42 лв

А като се абонирате, не само спестявате пари, но и получавате PC Mania директно в къщи. Сигурни сме, че в България няма по-изгоден абонамент за компютърно или геймърско списание с два диска.

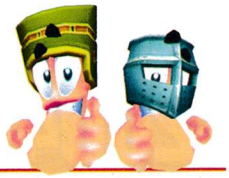
ДИСКОВЕТЕ НА PC Mania
СА ПРОИЗВЕДЕНИ НА
НОВАТА ЛИНИЯ
С ОФСЕТОВ ПЕЧАТ НА

CHSL - БЪЛГАРИЯ

София, кв. Бояна, ул. Кумата №81
тел: 967 29 32 факс: 967 33 90
минимално количество 500 бр.



PC MANIA 9/2004 CD #1



ИГРИ

Worms Forts: Under Siege - Turn-Based Strategy
Code Red: Alien Arena (цяла игра) - 3D Shootera
Mashed - Racing
Mob Enforcer - 3D Shooter

ЕКСТРИ

DirectX 9.0c
Radeon драйвери за DooM 3
NVIDIA драйвери 61.77 за Win2000/XP
NVIDIA драйвери 61.76 за Win9x/ME

ПРОГРАМИ

ZoneAlarm 5.1.011 – Защита от хакери. ОС: Windows 98/NT/2000/XP, Лиценз: Freeware

AntiVir Personal Edition 6.26 – Антивирусна програма, безплатна за домашни потребители. ОС: Windows (all), Лиценз: Freeware/Shareware)
JetAudio Basic 6.0.5 – Аудио и видео плейър, записва дискове и конверира файлове. ОС: Windows 98/Me/2000/XP, Лиценз: Freeware
HijackThis 1.98 – Премахва "шпионските" програми (spyware) от вашия компютър. Scan the registry and hard drive for spyware. ОС: Windows (all), Лиценз: Freeware
Winamp 5.04 – MP3 плейър. ОС: Windows (all), Лиценз: Freeware

GRAMIS

компютърни игри на български

Вие сте могъщ магьосник, който току-що е завършил Имперската магическа школа, а целта ви е да въдворите мир и да изтласкате злото от приказния свят на Battle Mages.

Като уважаващ себе си боен маг, вие разполагате с набор от доста практични и ефектни магии, които ще подпомагат армията ви в критични моменти. Напред! Battle Mages ви очаква.

Печелившите от предишния брой:

1. Даниел Георгиев - Плевен
2. Красимир Маринов - Русе
3. Кристиян Дженев - Пловдив
4. Йордан Йордан - София
5. Тодор Тодоров - Хасково
6. Георги Начев - София
7. Мартин Николов - Ловеч
8. Анжела Василева - София
9. Йордан Илиев - Пещера
10. Александър Ириков - Пловдив

PCMANIA 9/2004 CD#2

ИГРИ

Sherlock Holmes: The Silver Earring – Adventure
Knights Of The Temple – Action
Ballance – Puzzle

ЕКСТРИ

DooM III – mods, wallpapers

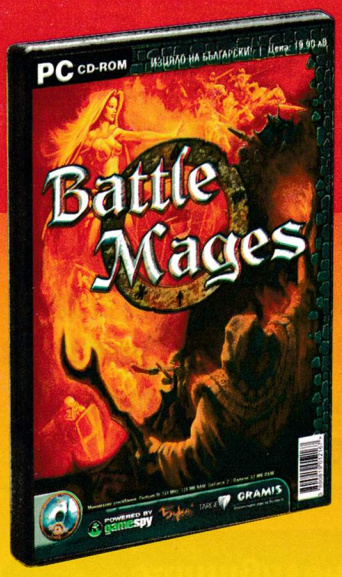
ТРЕЙЛЪРИ

DooM III
DooM III + Интервю
Lord Of The Rings: The Third Age
S.T.A.L.K.E.R.
Star Wars: Knights Of The Old Republic 2

ПРОГРАМИ

(Вижте "best free soft" в списанието)
CurrPorts 1.02
All-in-One Secretmaker 3.8.8
PassView 1.5a
LanShutDown 3.0
ScreenShoter 2.1
Disk Cleaner + Plugins 1.5.2.232
TagScanner 4.9
BSPlayer 1.00 Final
Talisman 2.8
GSpot 2.5
Contrast Cursors for Windows 2000/XP

Може да си изрежете обложка за диска!



1=2

Отново всеки, който има поне 1 игра на Gramis, може да спечели безплатно втора – Battle Mages! Достатъчно е да ни напишете първото изречение от стр. 6 в книжката на една от следните игри:

MIDNIGHT NOWHERE, FAIR STRIKE, RC CARS, АНТАНТАТА, SPACE RANGERS, STEAMLAND, HARD TRUCK, MARCH!, ECHELON:WW, SPELLS OF GOLD, ECHELON, SOLARIS 104, PARADISE CRACKED, ДЖАЗ И ФАУСТ, RED SHARK, HI-RED TEAM

Спечелете с GRAMIS

Първото изречение на играта ..... **е:**

.....

.....

.....

Купих си играта от (кой магазин или друго място): .....

.....

.....

Моля, напишете своя телефон, при евентаулни проблеми с доставката:

.....

.....

Напишете на пощенския плик трите имена и адреса си и изпратете попълнения талон на адрес: София 1000, ул. "Стефан Караджа" №5, за PC Mania. Първите 10, попълнили всичко правилно, печелят. Моля, не изпращайте писма с препоръчана поща. Важат само талони от текущия брой. Спечелените игри се доставят с куриер в срок от 2 седмици.

Ела в клуб Инферно!

PC MANIA®
WWW.PCMANIA.BG

БРОЙ 9 (77) СЕПТЕМВРИ 2004

Автори
Александър Бойчев
Асен Георгиев
Борис Цветков
Васко Чаворски
Владимир Тодоров
Георги Панайотов
Димитър Трифонов – Димò
Иван Дончев
Ивелин Г. Иванов
Кирил Илиев
Лилия Стоилова
Момчил Милев
Морган Кроу
Орлин Широв
Пламен Димитров
Свилен Енев
Сергей Ганчев
Стоян Спахиев

Дизайн и предпечат
Росен Вучев
Десислава Маркова
Пеню Дачев

Редакция
София 1000
ул."Стефан Караджа" №5
тел.: (02) 987-47-19
redakcia@pcmania.bg

Реклама и маркетинг
София 1000
пл. "Славейков" №2
тел.: (02) 986-38-19, 986-14-93
reklama@pcmania.bg

Велчо Стефанов
Олга Вълчева

Петър Табов

Интернет от
Headoff G. I.
http://www.headoff.com

Дисковете са произведени от
CHSL България

Печат
ДЕЛТА+ ДИМИТРОВ И СИЕ www.deltaplus.net 032/ 630-642

Aliens vs Predator	19,95 лв
Alien vs. Predator 2	24,00 лв
Aliens vs Predator 2: Primal Hunt	29,95 лв
Anno 1503: The New World	24,00 лв
Armed and Dangerous	77,00 лв
НОВО **Aura**	39,95 лв
Battlefeld 1942	69,95 лв
НОВО **Battlefield 1942: Antology**	59,95 лв
Battlefeld 1942: Road to Rome	44,00 лв
Battlefeld 1942: Secret Weapons of WWII	44,00 лв
Battlefield: Vietnam	69,95 лв
Blitzkrieg: Burning Horizon	44,00 лв
Breed	69,95 лв
C&C Generals	69,95 лв
C&C Generals: Zero Hour	39,95 лв
C&C Red Alert Classic	9,95 лв
C&C Red Alert 2: Yuri's Revenge	29,95 лв
C&C Red Alert 2	24,00 лв
C&C Renegade	49,95 лв
Call of Duty	77,00 лв
Civilization III	29,95 лв
Civilization III + Play The World	69,95 лв
Colin McRae Rally 03	29,95 лв
Colin McRae Rally 04	69,95 лв
Comanche 4	19,95 лв
Contract J.A.C.K.	59,95 лв
Cossacs: Back to war	29,95 лв
Counter-Strike: Condition Zero	77,00 лв
Curse of Monkey Island, The	29,95 лв
Delta Force: Task Force Dagger	24,00 лв
Delta Force 3: Land Warrior	19,95 лв
Delta Force: Black Hawk Down	44,00 лв
Delta Force: Black Hawk Down: Team Sabre	39,95 лв
Diablo 2	54,00 лв
Diablo 2 Lord of Destruction	44,00 лв
Die Hard: Nakatomi Plazza	24,00 лв
Dino Crisis 2	29,95 лв
Disney's Dinosaur	19,95 лв
Disney's Donald Duck Quack Attack	19,95 лв
Disney's Extremely Goofy Skateboarding	19,95 лв
Disney's Jungle Book	19,95 лв
Disney's Tarzan	19,95 лв
НОВО **Doom III**	77,00 лв
Empire Earth: The Art of Conquest	44,00 лв
Emperor: Rise of the Middle Kingdom	69,95 лв
Enclave	29,95 лв
Enter the Matrix	77,00 лв
Escape from Monkey Island	29,95 лв
НОВО **Evany**	39,95 лв
FIFA 2003	29,00 лв
FIFA 2004	34,00 лв
Gabriel Knight 3	19,95 лв
Global Operations	59,95 лв
Ground Control + Ground Control Dark Conspiracy	19,95 лв
НОВО **Ground Control II: Operation Exodus**	**69,95 лв**
GTA Vice City	77,00 лв
Harry Potter and the Chamber of Secrets	49,95 лв
Harry Potter: Quiddich World Cup	49,95 лв
Harry Potter and the Prisoner of Azkaban	49,95 лв
Heroes IV: Winds of War	49,95 лв
IGI 2	69,95 лв
IndyCar Series	69,95 лв
ISS 3	59,95 лв
James Bond 007: Nightfire	24,00 лв
НОВО **Joint Operations: Typhoon Rising**	**69,95 лв**
Jurassic Park: Operation Genesis	19,95 лв
НОВО **Knights of Honor**	59,95 лв
LEGO Creator: Harry Potter	29,95 лв
LEGO Creator: Harry Potter and the Chamber of Secrets	29,95 лв
Line of Sight: Vietnam	29,95 лв
Mace Griffin Bounty Hunter	69,95 лв
Mat Hoffman's Pro BMX	77,00 лв
Medal of Honor: Allied Assault Spearhead	44,00 лв
Medal of Honor: Allied Assault DELUXE	77,00 лв
Medal of Honor: Allied Assault WarChest	99,50 лв
Metal Gear Solid 2 Substance	59,95 лв
Morrowind	77,00 лв
NASCAR 2003	49,95 лв
Newerwinter Nights	29,00 лв
NWN: Hordes of the Underdark	44,00 лв
NFS 4: Road Challenge	19,95 лв
NFS 5: Porsche 2000	29,95 лв
NFS 6: Hot Pursuit 2	29,95 лв
NFS 7: Underground	77,00 лв
NHL 2003	77,00 лв
No One Lives Forever 2	19,95 лв
Operation Flashpoint GOLD	39,95 лв
НОВО **Painkiller**	49,95 лв
Prisoner of War	29,95 лв
Rainbow Six: Raven Shield	69,95 лв
RC Cars	19,90 лв
Shadow of Memories	59,95 лв
НОВО **Shizm 2**	39,95 лв
Shrek 2 Activity Center	29,95 лв
Shrek 2 The Game	**69,95 лв**
Silent Hill 3	59,95 лв
SimCity 4	69,95 лв
SimCity 4 Deluxe	77,00 лв
SimCity 4: Rush Hour	49,95 лв
Soliders: Heroes of WWII	**69,95 лв**
Spider-Man2: The Game	**69,95 лв**
StarCraft + Brood War	34,00 лв
Star Trek Voyager: Elite Force 2	77,00 лв
Star Wars: Dark Forces 2 + Mysteries of the Sith	29,95 лв
Star Wars: Episode I Racer	29,95 лв
Star Wars: Jedi Academy	77,00 лв
Star Wars: The Phantom Menace	29,95 лв
Star Wars: Rogue Squadron	29,95 лв
Star Wars: X-Wing Alliance	29,95 лв
Star Wars: Galactic Battlegrounds + Clone Campaigns	44,00 лв
Sudden Strike	24,00 лв
SWAT 3: Elite Edition	19,95 лв
The Hobbit	29,95 лв
The Lord of the Rings: The Return of the King	29,95 лв
The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring	19,95 лв
The Lord of the Rings: War of the Ring	69,95 лв
The Thing	24,00 лв
The Sims: Double Deluxe (Съдържа: The Sims™, The Simsc™ Livin' It Up, The Sims™ House Party, The Sims™ Creator	59,95 лв
НОВО **The Sims 2**	69,95 лв
The Sims: House party	39,95 лв
The Sims: Hot Date	39,95 лв
The Sims Deluxe	39,95 лв
The Sims: Makin' Magic	39,95 лв
The Sims: Unleashed	39,95 лв
The Sims: On Holiday	39,95 лв
The Sims: Superstar	39,95 лв
The Sims: Tripple Deluxe	59,95 лв
TOCA Race Driver 2	69,95 лв
True Crime: Streets of L.A.	77,00 лв
UEFA Euro 2004	69,95 лв
Unreal 2	44,00 лв
Unreal Tournament 2003	54,00 лв
Unreal Tournament 2004	77,00 лв
Vietcong: Fist Alpha	59,95 лв
WarCraft III	69,95 лв
WarCraft III The Frozen Throne	59,95 лв
World Championship Snooker 2003	29,95 лв
World Championship Snooker 2004	69,95 лв

ИЗЦЯЛО НА БЪЛГАРСКИ

Empire Earth	**39,95 лв**
Келтски Крале	**15,00 лв**
Картаген	**29,95 лв**
Schizm	**39,95 лв**
Цар	**9,95 лв**
Heroes IV	**19,95 лв**
Heroes IV: The Gathering Storm	**19,95 лв**

DOOM III

Масивно нашествие на демонични създания превзема изследователска станция на Марс. След себе си те оставят само хаос и ужас. Като един от малкото оцелели, вие ще трябва да се преборите с шока, страха и ужаса и да откриете пътя до Ада и обратно, като се изправите лице в лице със стари и нови врагове. Фирма Пулсар има невероятното удоволствие да ви представи този епичен и шедьовър от id software, чакан на пазара повече от четири години!!!

77,00 лв. С РЪКОВОДСТВО НА БЪЛГАРСКИ ЕЗИК

THE SIMS 2

Приключенията на малките човечета, живеещи в свят по-реален и от нашия продължават. В Sims 2 ще се ръководите от най важния показател – Точките на живота, с които ще можете да определите дали вашия любим Сим се справя в живота или е пълен провал. Ще можете ли да преведете вашите герои през важните събития в живота като първите им стъпки, първия провал, първото предложение за брак докато часовника продължава да тиктака?.

69,95 лв. С РЪКОВОДСТВО НА БЪЛГАРСКИ ЕЗИК

GROUND CONTROL 2: OPERATION EXODUS

Годината е 2741. Демокрацията и свободата в Северния Звезден Съюз са нарушени от жадната за война Теранска Империя. Военните действия навлизат в нова фаза с кацането на първите теранци на последната планета на Съюза – Утринна Звезда Едно. Задава се нов брутален и смъртоносен наземен сблъсък. Със забележителна графика и уникални мултиплейър режими от вас ще се изисква да покажете най-добрата стратегия и тактика в този сблъсък на враждуващи светове.

69,95 лв. С РЪКОВОДСТВО НА БЪЛГАРСКИ ЕЗИК

KNIGHTS OF HONOR

Като Крал, вашите задължения ще са да водите вашия народ в неговата неспирна борба за власт и просперитет. Лоялни рицари надарени със специални умения ще бъдат винаги до вас. Войни, дипломация и процъфтяваща икономика са постиженията, чрез които ще увеличавате своята мощ и ще разширявате влиянието си. С уникална система за управление на кралството играта Knights of Honor ще ви предложи много нови възможности за развиване на бойната ви стратегия.

59,95 лв.

JOINT OPERATIONS: TYPHOON RISING

Индонезия. Близкото бъдеще. Обединените Сили стъпват в страна, на ръба на разрушението. Местните партизани са получили достъп до секретни оръжия за масово унищожаване, армията се е разцепила на враждуващи фракции. Цялото напрежение и омраза се стоварва върху мирното население. В ролята ви на пехотинец от елитен отряд ще трябва да летите с хеликоптери, да управлявате моторници, и да карате бързи транспортьори с една единствена цел – да неутрализирате Индонезийските сепаратисти в това мултиплейър изживяване от трето поколение.

69,95 лв. С РЪКОВОДСТВО НА БЪЛГАРСКИ ЕЗИК

SOLDIERS: HEROES OF WORLD WAR II

Свръх реализъм по време на Втората световна война в Европа ще ви покаже новия хибрид между 3D стратегия и шутър. Soldiers: Heroes of World War II ще постави войната във вашите ръце. Управлявайте най-елитните Британски Американски, Съветски или Германски войски. 30 уникални мисии в различни местности, 105 превозни средства с реалните им възможности като скорост, въоръжение и броня, напълно разрушима околна среда, мултиплейър режими и над 100 анимирани войника за управляване и сражаване.

69,95 лв.

TRUE CRIME: STREETS OF L.A.

Поемате ролята на грубия детектив от Елитното звено на полицията в Лос Анджелис – Ник Канг, който с брутуалната си репутация и смъртоносни умения си е извоювал задачата да неутрализира Китайските триади и Руската мафия, които са превърнали града във военна зона. В мултиплейър режимите ще можете да играете с още трима ваши приятели или непознати в улични състезания или в лов на криминални типове както от страната на полицията така и от страна на престъпния свят. А уникалната музика придава на този екшън една неповторима атмосфера.

77,00 лв.

SCHIZM II: CHAMELEON

Млад мъж се събужда на пуста космическа станция, обикаляща около безлюден свят. Намиращ се в криогенна камера, той се събужда от дългия сън за да осъзнае, че няма никакви спомени относно кой е той и къде се намира. Кой го е оставил в това състояние? Колко дълго е прекарал в сън? Поемете ролята на Сен и изследвайте нови светове с помощта на технологията „Хамелеон" в продължението на един от най-продаваните куестове в света.

39,95 лв.

HARRY POTTER AND THE PRISONER OF AZKABAN

В играта Хари Потър и затворника от Азкабан, която излиза на бял свят паралелно и с едноименния филм, ще трябва да разгадаете мистерията около Сириус Блек – наскоро избягал затворник от Азкабан. Този път ще можете да управлявате и Рон и Хермаяни, които заедно с Хари се впускат в опасни приключени с неочакван край. Срещнете се със Диментурите – страшните създания, пазители на Азкабан.

49,95 лв. С РЪКОВОДСТВО НА БЪЛГАРСКИ ЕЗИК

AURA: FATE OF THE AGES

Древна легенда разказва за четири свещени пръстена, които ще донесат невиждана сила, мощ и безсмъртие на този, който ги събере. Приключението минава през четири магични свята в търсене на поредния пръстен. Лесна за управление игра от типа point-and-click, с наистина предизвикателни загадки – именно това, което се очаква от игра на DreamCatcher, игра за която вече всички любители на този жанр си шушукат.

39,95 лв.

PAINKILLER

Много фенове на шутърите от първо лице, особено, когато разбраха че ще става въпрос за избиване на вампири и зомбита с възхищение приеха в сърцата си играта Painkiler. И имаше защо. Защото къде другаде ще имате пушка изстрелваща колове, при това и с алтернативна стрелба и на всичкото отгоре ще трябва да събирате и душите на бедните умрели гадове. Чудесно изживяване за онези, които обичат да окичат връзка чесън на врата си и да търсят забавление в местните… гробища.

49,95 лв.

EVANY: KEY TO A DISTANT LAND

Едно приключение извън пределите на въображението ви... Поемете ролята на Кал, млад мъж от свят, оцелял след галактическата тирания на Озгар преди много години. Странно защо, този освободен свят не е станал място и а нов мир и нова надежда. Вместо това хората тихо бродят или просто седят безмълвни, сякаш са без съзнание. Пътувайте в този мистериозен и пуст свят о открийте този или това, което ще ви помогне в последната битка срещу злото.

39,95 лв.

WWW.PULSAR.BG

ПУЛСАР

[СОФИЯ] бул. Цар Борис III 21, тел. (02) 954 98 11, 954 98 62,факс:954 92 78; ул. Екзарх Йосиф 51, тел. (02) 983 26 35; Мултиплекс (подлеза на НДК); бул. Патриарх Евтимий 86, тел. (02) 951 67 72; бул. Витоша 61, тел. (02) 988 20 25; Базар малък ЦУМ – ет.3; НДК – базар ПАСАЖА; Кунторов ЕООД – ул. Г.С.Раковски 122А, тел. (02) 984 82 45; World of music – бул."Патриарх Евтимий" – до Турското посолство, Мюзик Фешън – пл. Славейков 1,тел.(02) 986 68 58,Магазин Office Express – бул. Цариградско шосе 135; Техномаркет; Технополис **[ВАРНА]** Компютър Офис, ул. Странджа No 22 вх.1 ет. 1,тел.(052) 63 69 65,62 69 65 **[ПЛОВДИВ]** Трансфер Груп – ул.Антим I–ви 5 (Фешън Център), тел. (032) 624 080, (032) 625 805; Империя – ул. Загреб 2, тел. (032) 264 813 **[ПЛЕВЕН/ЛОВЕЧ]** Плевен Стайл – тел. (064) 800 533 **[МОНТАНА]** Енигма Дизайн – ул. Ангел Кънчев 30, тел. (096) 25 546 **[ПАЗАРДЖИК]** Светослав Ковачев – В сградата на Драматичен Театър,0888905598 **[Магазини ГЕРМАНОС]** в цялата страна; **[Магазини МЕТРО]** в цялата страна

ПУЛСАР

"ПУЛСАР" ЕООД - ОФИЦИАЛЕН ДИСТРИБУТОР ЗА БЪЛГАРИЯ НА: VIVENDI UNIVERSAL GAMES (BLIZZARD, SIERRA И ДР.), ATARI, ELECTRONIC ARTS, ACTIVISION, CODEMASTERS, THE ADVENTURE COMPANY, DREAMCATHCER, CENEGA, NOVALOGIC, THQ, KONAMI, LUCAS ARTS, CDV, DISNEY INTERACTIVE

Решихте ли да закупите легален Windows XP?

Ние предлагаме:
1. Най-ниска цена
2. Разсрочено плащане

Много игри не работят или създават проблеми под старите версии на Windows.
Такива заглавия са Doom III, Thief III, Onimusha, Premiere Manager 2003, Age of Wonders: Shadow Magic.
Съвременният хардуер работи най-добре с Windows XP.
Логично е ОС от 1998 г. да не е адекватна на компютър модел 2004 г.

За информация:
OnTime,
gsm (088) 8100110

или нашия търговски партньор за цялата страна:
"Трансфер Груп" ЕООД, gsm (088) 8393141
тел. (032) 624080, вътр. 101, 103

Можете да се обърнете директно към нашите търговски агенти, които вече са посетили вашия клуб.